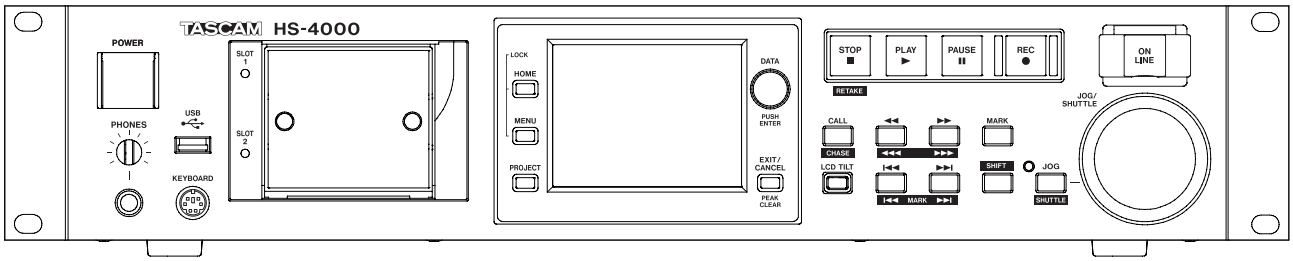
TASCAM

D01134001D

HS-4000

4 Channel Audio Recorder

取扱説明書



安全にお使いいただくために

製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の人々への危害や財産への損害を未然に防止するために、以下の注意事項をよくお読みください。

⚠ **警告**	**以下の内容を無視して誤った取り扱いをすると、火災や感電などによって、死亡や大怪我などの人身事故の原因となります。**
 電源プラグをコンセントから抜く	**万一、異常が起きたら** **煙が出たり、変なにおいや音がするときは** **機器の内部に異物や水などが入ったときは** **この機器を落としたり、カバーを破損したときは** すぐに機器本体の電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。 異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。 販売店またはティアック修理センターに修理をご依頼ください。
 禁止	**電源コードを傷つけない** **電源コードの上に重いものをのせたり、コードを壁や棚との間に挟み込んだり、本機の下敷きにしない** **電源コードを加工したり、無理に曲げたり、ねじったり、引っ張ったり、熱器具に近づけて加熱したりしない** コードが傷んだまま使用すると火災・感電の原因となります。 万一、電源コードが破損したら(芯線の露出、断線など)、販売店またはティアック修理センターに交換をご依頼ください。
	付属の電源コードを他の機器に使用しない 故障、火災、感電の原因となります。
	交流100ボルト以外の電圧で使用しない この機器を使用できるのは日本国内のみです。表示された電源電圧(交流100ボルト)以外の電圧で使用しないでください。また、船舶などの直流(DC)電源には接続しないでください。火災・感電の原因となります。
	この機器を設置する場合は、放熱をよくするために、壁や他の機器との間は少し(20cm以上)離して置く **ラックなどに入れるときは、機器の天面から15cm以上、背面から10cm以上のすきまをあける** すきまをあけないと内部に熱がこもり、火災の原因となります。
	この機器の通風孔などから内部に金属類や燃えやすい物などを差し込んだり、落としたりしない 火災・感電の原因となります。
	この機器の通風孔をふさがない 通風孔をふさぐと内部に熱がこもり、火災の原因となります。
 指示	**電源プラグにほこりをためない** 電源プラグとコンセントの周りにゴミやほこりが付着すると、火災・感電の原因となります。 定期的(年1回くらい)に電源プラグを抜いて、乾いた布でゴミやほこりを取り除いてください。
 禁止	**機器の上に花びんや水などが入った容器を置かない** 内部に水が入ると火災・感電の原因となります。

警告	**以下の内容を無視して誤った取り扱いをすると、火災や感電などによって、死亡や大怪我などの人身事故の原因となります。**
 分解禁止	**この機器のカバーは絶対に外さない** カバーを開けたり改造すると、火災・感電の原因となります。 内部の点検・修理は販売店またはティアック修理センターにご依頼ください。
	この機器を改造しない 火災・感電の原因となります。

注意	**以下の内容を無視して誤った取り扱いをすると、感電やその他の事故によって、怪我をしたり、周辺の家財に損害を与えたりすることがあります。**
 電源プラグをコンセントから抜く	**移動させる場合は、電源のスイッチを切るか、またはスタンバイにし、必ず電源プラグをコンセントから抜き、外部の接続コードを外す** コードが傷つき、火災・感電の原因や、引っ掛けてケガの原因になることがあります
	旅行などで長期間この機器を使用しないときやお手入れの際は、安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜く **通電状態の放置やお手入は、漏電や感電の原因となることがあります。**
 指示	**オーディオ機器を接続する場合は、各々の機器の取扱説明書をよく読み、電源を切り、説明に従って接続する** **また、接続は指定のコードを使用する**
	電源を入れる前には、音量を最小にする 突然大きな音が出て聴力障害などの原因となることがあります。
	この機器はコンセントの近くに設置し、電源プラグは簡単に手が届くようにする 異常が起きた場合は、すぐに電源プラグをコンセントから抜いて、完全に電源が切れるようにしてください。
	この機器には、付属の電源コードを使用する それ以外の物を使用すると、故障、火災、感電の原因となります。
 禁止	**ぐらついた台の上や傾いた所など不安定な場所に置かない** **湿気やほこりの多い場所に置かない。風呂、シャワー室では使用しない** **調理台や加湿器のそばなど油煙や湯気があたる場所に置かない** 火災・感電やケガの原因となることがあります。
	電源プラグを抜くときは、電源コードを引っ張らない コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。 必ずプラグを持って抜いてください。
	ヘッドホンをご使用になるときは、音量を上げすぎない 耳を刺激するような大きな音量で長時間続けて聞くと、聴力に悪影響を与えることがあります。
 禁止	**濡れた手で電源プラグを抜き差ししない** 感電の原因となることがあります。
 注意	5年に一度は、機器内部の掃除を販売店またはティアック修理センターにご相談ください。 内部にほこりがたまったまま、長い間掃除をしないと火災や故障の原因となることがあります。 特に、湿気の多くなる梅雨期の前に行うと、より効果的です。 なお、掃除費用については、ご相談ください。

目次

安全にお使いいただくために 2

第1章　はじめに 7
本機の概要 7
本製品の構成 7
本書の表記 8
商標および著作権に関して 8
設置上の注意 8
結露について 9
製品のお手入れ 9
ディスプレーのお手入れ 9
CFカードについて 9
取り扱い上の注意 9
動作確認メディアについて 9
フォーマットについて 9
アフターサービス 9

第2章　各部の名称と働き 10
フロントパネル 10
リアパネル 13
PARALLEL端子について 14
RS-232C端子について 15
RS-422端子について 15
ホーム画面 16
タイムラインモード時 16
テイクモード／プレイリストモード [シングル] 時 20
プレイリストモード [デュアル] 時 23
プレイリストモード [A/B MIXED] 時 25
オンエアーモード時 25

第3章　準備 26
CFカードを挿入する／取り出す 26
CFカードを挿入する 26
CFカードを取り出す 26
セキュリティービスについて 27
ディスプレーについて 27
ディスプレーの角度を調節する 27
ディスプレーとインジケーターの輝度調節 27
ディスプレーについての注意 27
電源のオン／オフ 28
内蔵時計の時刻を設定する 28
ロック機能 29
録音時間について 30

第4章　基本操作 31
CFカードの準備をする 31
CFカードの選択 31
CFカードのフォーマット 31
新規プロジェクトの作成 33
マスタークロックを設定する 34
入出力を設定する 34
入力の設定 34
基準レベルの設定 35
ヘッドホンの接続 35
オンライン機能を使用する 36
録音動作での制約事項 36

第5章　プロジェクト 37
プロジェクトについて 37
ファイルフォーマットについて 37
モノフォニックモードとポリフォニックモード 37
モノフォニックモードでのファイル記録フォルダー 37
プロジェクト画面について 38
プロジェクト選択画面 38
セッション選択画面 38
AES31ファイル選択画面 39
テイク選択画面 39
プレイリスト選択画面 40
プロジェクトの操作 40
新規プロジェクトを作成する 40
プロジェクト名を編集する 41
後からプロジェクト名を変更する 42
最初に作るセッション名を編集する 42
プロジェクトをロードする 42
プロジェクトを再構築する 43
プロジェクトを削除する 43
セッションの操作 44
新規セッションを作成する 44
セッションをロードする 44
セッションを再構築する 45
セッションをコピーする 45
セッションを削除する 46
プロジェクト画面の遷移 47

第6章　オペレーションモード 48
タイムラインモードでの機能 48
テイクモードでの機能 48
プレイリストモードでの機能 49
シングルモード 49
デュアルモード 49
A/B MIXEDモード 49
オンエアーモードでの機能 50
オペレーションモードを選択する 50

第7章　タイムラインモード 51
録音の準備をする 51
基本的な準備 51
新規プロジェクトの作成 51
新規セッションの作成 51
録音トラックの設定 52
録音モードの設定 52
ファイルフォーマットの設定 53
その他の録音設定 53
録音する 53
録音開始位置へのロケート 53
録音 53
録音の停止 53
リテイク 54
再生する 54
プロジェクト／セッションの選択 54
インプットモニターの設定 54
オンライン機能の設定 54
再生開始位置へのロケート 54
再生 54
コール 55
BWF-Jキューポイント（タイムラインモード） 55
インポート／エクスポート 55
AES31編集情報をインポートする 55
AES31編集情報をエクスポートする 56
タイムラインを保存する 57

全テイクをインポートする.....57
タイムライン先頭のタイムコード時刻を変更する.....58
タイムラインの編集.....58
コピー／カット／消去の範囲を選択する.....59
編集開始点を指定する.....59
編集終了点を指定する.....59
編集開始点／終了点を破棄する.....59
編集するトラックを選択する.....60
選択範囲のデータをコピーする（Copy）.....60
選択範囲のデータをカットする（Cut）.....61
選択範囲のデータを消去する（Erase）.....61
指定位置でデータを分割する（Divide）.....62
指定位置にコピーバッファのデータを挿入する（Insert）.....62
指定位置にコピーバッファのデータを貼り付ける（Paste）.....63
指定位置に指定ファイルのデータを挿入／貼り付けする（Ins/Paste File）.....63
指定範囲に無音データを挿入する（Insert Mute）.....65
指定リージョンにフェードイン／アウトを設定する（Fade IN ／ Fade Out）.....65
指定フェードを削除する（Remove Fade IN ／ Remove Fade Out）.....66
指定リージョンに再生レベルを設定する（Level）.....66
直前の編集を取り消す（UNDO）.....67
取り消した編集をやり直す（REDO）.....67
バウンス.....68

第8章　テイクモード.....69
録音の準備をする.....69
基本的な準備.....69
新規プロジェクトの作成.....69
新規セッションの作成.....69
録音トラックの設定.....70
録音モードの設定.....70
ファイルフォーマットの設定.....71
その他の録音設定.....71
録音する.....71
録音.....71
録音の停止.....71
リテイク.....71
再生する.....72
プロジェクト／セッション／テイクの選択.....72
インプットモニターの設定.....73
オンライン機能の設定.....73
再生.....73
コール.....73
BWF-Jキューポイント（テイクモード）.....73
フラッシュスタート機能を使う.....73
テイクの操作.....74
テイクのスタートタイムを編集する.....74
テイク名に@を付ける／削除する.....75
テイクをコピーする.....75
テイクを削除する.....76
テイクをソートする.....76
テイクを移動する.....77
テイク名を編集する.....77

第9章　プレイリストモード.....78
プレイリストの操作.....78
プロジェクト／セッションのロード.....78
新規プレイリストを作成する.....78
JPPA PPLファイルをインポートする.....79
後からプレイリスト名を編集する.....80
プレイリストをロードする.....81
プレイリストを削除する.....82
プレイリストの編集（エントリーの登録、解除、編集）.....82
エントリーリスト画面.....82
ファイルアサイン画面.....84
テイクをエントリーに登録する.....86
エントリー番号一覧.....88
エントリーへの登録を解除する.....89
エントリーのタイトルを編集する.....89
再生開始／終了位置の編集.....90
BC$STANDBY/END範囲一括切り換え機能.....90
数字ボタン／マークリスト画面を使って再生開始／終了位置を編集する.....91
エントリー先頭のタイムコード時刻を編集する.....92
フェードイン／アウト長、レベルの編集.....93
リハーサル再生操作／動作.....93
プレイリストを保存する.....94
プレイリストに名前をつけて保存する.....94
ロードされているプレイリストからJPPA PPLファイルを作成する.....95
再生する.....96
プロジェクト／セッション／プレイリストの選択.....96
カレントプレーヤーの選択.....97
オンライン機能の設定.....98
再生.....98
コール.....98
BWF-Jキューポイント（プレイリストモード）.....98
フラッシュスタート機能を使う.....98
A/B MIXEDモード時のリモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）のフラッシュスタートキー表示色.....98

第10章　オンエアーモード.....99
再生対象ファイルを選択する.....99
オンエアーモードでの再生範囲.....99
ON AIRボタンによるリハーサル／確認再生モードと本番再生モードの切り換え.....100
再生.....100
クレジット再生を行う.....100
コール.....100
BWF-Jキューポイント（オンエアーモード）.....101
Fsを切り換える.....101
オンエアーモードの注意事項.....101

第11章　内部設定詳細.....102
メニュー画面.....102
録音設定（REC SETUP）.....102
REC MODEタブ画面.....102
FILE FORMATタブ画面.....102
OPTIONSタブ画面.....103
再生設定（PLAY SETUP）.....104
GENERALタブ画面（PLAY SETUP画面）.....104
CONTROLタブ画面.....104
シンク、タイムコード設定（SYNC T/C）.....105
CLOCKタブ画面.....105
SYNCタブ画面.....106

T/Cタブ画面 107
SETUPタブ画面（SYNC T/C画面） 107
I/Oタブ画面 108
リモート設定（REMOTE SETUP） 108
GENERALタブ画面（REMOTE SETUP画面） 108
PARALLELタブ画面 109
RS-232Cタブ画面 110
RS-422タブ画面 110
ETHERNETタブ画面 111
ミキサー設定（MIXER SETUP） 112
INPUTタブ画面 112
MONITOR MIXERタブ画面 112
SETUPタブ画面（MIXER SETUP画面） 113
出力信号のブロック図 114
レベルメーター設定（METER SETUP） 114
システム設定（SYSTEM SETUP） 115
PREFERENCESタブ画面 115
REFERENCE LEVELタブ画面 115
ANA Ref. LVL ADJタブ画面 116
Backup ／ Startupタブ画面 116
CLOCK ADJUSTタブ画面 117
バージョン表示／オプション機能（VERSION ／ OPTION） 118
VERSION INFOタブ画面 118
WAV LOCKタブ画面 118
CFカードの管理（CF MANAGE） 119
動作モード選択（OPERATION MODE） 119
フォルダー構成 120
ファイル名 120

第12章　マーク機能とロケート機能 121
マーク機能 121
マークを付ける 121
キー操作によるマーク位置へのロケート 121
マークリスト画面 121
マーク位置にロケートする 122
マークリストの情報を見る 122
マークを削除する 122
マークの位置を編集する 123
マークの名前を編集する 123
マニュアルロケート機能 124

第13章　その他の機能 125
コンフィデンスモニター 125
コンフィデンスモニターの動作条件 125
オンライン機能 125
オンライン機能を有効にする 125
オンライン再生モードの切り換え 126
オンライン再生時の出力 126
フラッシュスタート機能 127
フラッシュスタートキー機能を選択する 127
フラッシュスタートページを選択する 127
フラッシュスタート再生 127
スタンバイ再生（RC-HS32PD接続時のみ） 127
コンピューターキーボードを使った操作 128
キーボードタイプの設定 128
キーボードを使って名前を入力する 128
キーボード操作一覧 128
ネットワーク機能（FTP ／ Telnet ／ VNC） 129
FTP（ファイル・トランスファー・プロトコル） 129
リモートコントロール（Telnet） 130
VNC（ヴァーチャル・ネットワーク・コンピューティング） 131
WAV LOCK機能（有償オプション） 131

第14章　タイムコード同期運転 135
タイムコード同期再生について 135
タイムラインモード 135
テイクモード 135
プレイリストモード 135
オンエアーモード 135
タイムコード同期録音について 135
タイムラインモード 135
テイクモード 135
プレイリストモード 135
オンエアーモード 135
基本的な操作 135
タイムコードオフセット 136
リチェイス 136

第15章　外部機器で録音したファイルを取り込む 137
取り込み前の準備 137
取り込んだファイルを本機で扱う 137

第16章　トラブルシューティング 138

第17章　メッセージ 139

第18章　仕様 150
定格 150
入出力定格 150
アナログオーディオ入出力定格 150
デジタルオーディオ入出力定格 151
コントロール入出力定格 151
オーディオ性能 151
一般 152
寸法図 152
ブロックダイヤグラム 153

このたびは、TASCAM 4 Channel Audio Recorder HS-4000をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この取扱説明書をよくお読みになり、正しい取り扱い方法をご理解いただいたうえで、末永くご愛用くださいますようお願い申しあげます。お読みになったあとは、いつでも見られるところに保管してください。
また取扱説明書は、TASCAMのウェブサイト（**http://tascam.jp/**）からダウンロードすることができます。

本機の概要

- 記録メディアにCFカードを採用（UltraDMA対応）
- CFデュアルスロットを搭載し、2枚のCFカードでのミラー録音が可能（ミラー録音は、バージョンアップで対応予定）
- 96kHz、24ビットまでの4トラック同時録音
- 録音時に、録音した音をすぐにメディアから再生し、その音声をモニター出力するコンフィデンスモニターが可能（44.1/48kHz、2トラック録音まで）
- 4トラック同時再生、またはステレオx2系統の同時再生（プレイリストモード [デュアル] 時）
- タイムラインモード、テイクモード、プレイリストモード [シングル、デュアル、A/B MIXED] およびオンエアーモードの6つの動作モード
- タイムラインモードでは、テープレコーダーのような時間軸ベースの録音再生が可能
- テイクモードでは、テイク単位での再生とフラッシュスタートが可能
- プレイリストモードでは、テイクをリストに登録し、リスト順の再生やフラッシュスタートが可能
- プレイリストモード [シングル] では、最大4トラックの再生に対応
- プレイリストモード [デュアル、A/B MIXED] では、ステレオトラックを2系統独立して再生制御可能
- オンエアーモードでは、ルートにあるファイルのオンエアー再生が可能
- **ON LINE**キーを用いたオンライン再生とモニター再生
- ファイルフォーマット：BWF（Broadcast Wave Format）
  WAV（Waveform Audio Format）
- 別売のリモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD、RC-SS20）によるフラッシュスタートが可能
- 別売のリモートコントローラーの他にPARALLELコントロール、キーボードによるフラッシュスタートが可能
- オートキュー、オートレディ、インクリメンタルプレイ機能搭載
- タイムラインモードでのAES31編集情報の取り込み／書き出しに対応
- プレイリストモードでのプレイリスト機能搭載（JPPAポン出しプレイリストファイルの取り込み／書き出しに対応）
- JOG ／ SHUTTLE機能搭載
- グラフィカルなデザインのTFTカラータッチパネル採用により、直感的な操作が可能
- 4チャンネルXLRアナログバランス入出力
- ステレオx2 XLR AES/EBUデジタル入出力
- 2チャンネルXLRアナログモニター出力
- ヘッドホン出力
- XLRタイムコード入出力
- BNCビデオリファレンス（NTSC/PALブラックバースト信号、またはHDTV Tri-level信号）、またはワードクロック入力および出力／スルー出力
- 48kHz Pull-Up ／ Pull-Down動作に対応
- USBメモリーを接続して、ファイルのコピーが可能
  （バージョンアップで対応予定）
- LAN（Gigabit Ethernet）機能を搭載し、ネットワーク経由でファイル転送、リモートコントロール、監視が可能
- パラレルリモートコントロールに対応
- RS-232C シリアルリモートコントロールに対応
  （バージョンアップで対応予定）
- RS-422（9ピンシリアルプロトコル準拠）シリアルリモートコントロールに対応
- ラックマウント可能（2U）

本製品の構成

本機の構成は、以下の通りです。
なお、開梱は本体に損傷を与えないよう慎重に行ってください。
梱包箱と梱包材は、後日輸送するときのために保管しておいてください。
付属品が不足している場合や輸送中の損傷が見られる場合は、当社までご連絡ください。

- 本体　x1
- 電源コード　x1
- ラックマウントビスキット　x1
- セキュリティービス　x3
- 保証書　x1
- 取扱説明書（本書）　x1

本書の表記

本書では、以下のような表記を使います。

- 本機および外部機器のキー／端子などを「**MENU**キー」のように太字で表記します。
- ディスプレーに表示される文字を“**ON**”のように“_”で括って表記します。
- 「コンパクトフラッシュカード」のことを「CFカード」と表記します。
- 必要に応じて追加情報などを、「ヒント」、「メモ」、「注意」として記載します。

ヒント

本機をこのように使うことができる、といったヒントを記載します。

メモ

補足説明、特殊なケースの説明などをします。

注意

指示を守らないと、人がけがをしたり、機器が壊れたり、データが失われたりする可能性がある場合に記載します。

商標および著作権に関して

- TASCAMおよびタスカムは、ティアック株式会社の登録商標です。
- CompactFlash（コンパクトフラッシュ）は、米国およびその他の国におけるサンディスク社の商標または登録商標です。
- その他、記載されている会社名、製品名、ロゴマークは各社の商標または登録商標です。

ここに記載されております製品に関する情報、諸データは、あくまで一例を示すものであり、これらに関します第三者の知的財産権、およびその他の権利に対して、権利侵害がないことの保証を示すものではございません。従いまして、上記第三者の知的財産権の侵害の責任、またはこれらの製品の使用により発生する責任につきましては、弊社はその責を負いかねますのでご了承ください。

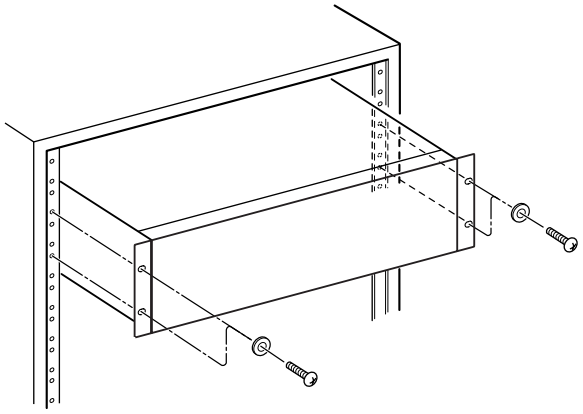
第三者の著作物は、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上権利者に無断で使用できません。装置の適正使用をお願いします。
弊社では、お客様による権利侵害行為につき一切の責任を負担致しません。

設置上の注意

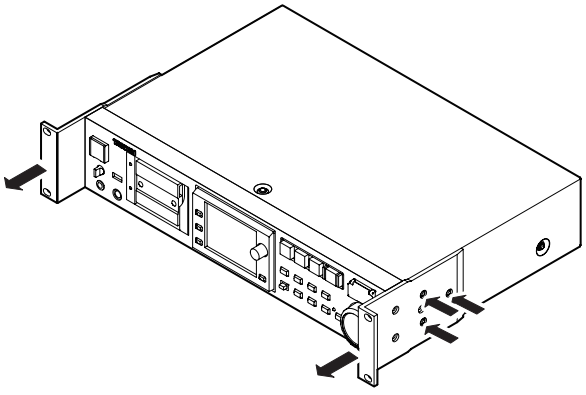
- 本機の動作保証温度は、摂氏5度～35度です。
- 次のような場所に設置しないでください。音質悪化の原因、または故障の原因となります。

  振動の多い場所
  窓際などの直射日光が当たる場所
  暖房器具のそばなど極端に温度が高い場所
  極端に温度が低い場所
  湿気の多い場所や風通しが悪い場所
  ほこりの多い場所

- 本機は、水平に設置してください。
- 放熱を良くするために、本機の上には物を置かないでください。
- パワーアンプなど熱を発生する機器の上に本機を置かないでください。
- 本機をラックにマウントする場合は、付属のラックマウントビスを使って、下図のように取り付けてください。
- なお、ラック内部では、本機の上に1U以上（5cm以上）のスペースを開けてください。



また、ラックマウントアングルの本体への取り付け位置を変えることでラックに対してパネル面を約40mm下げてラックに取り付けることができます。



結露について

本機を寒い場所から暖かい場所へ移動したときや、寒い部屋を暖めた直後など、気温が急激に変化すると結露を生じることがあります。結露したときは、約1～2時間放置した後、電源を入れてお使いください。

製品のお手入れ

製品の汚れは、柔らかい布でからぶきしてください。化学ぞうきん、ベンジン、シンナー、アルコールなどで拭かないでください。
表面を痛めたり色落ちさせる原因となります。

ディスプレーのお手入れ

ディスプレーは、ほこりの出ない乾いた柔らかい布（クリーニングクロスなど）で軽く拭きます。
硬い布で拭いたり、強くこすったりすると液晶の表面に傷がつきますので注意してください。また、ベンジンやシンナー類、マニキュア除去液、アルコール類などは使用しないでください。

CFカードについて

取り扱い上の注意

CFカードは、精密にできています。CFカードやCFカードスロットの破損を防ぐため、取り扱いにあたって以下の点をご注意ください。

- 極端に温度の高い、あるいは低い場所に放置しないこと。
- 極端に湿度の高い場所に放置しないこと。
- 濡らさないこと。
- 上に物を乗せたり、ねじ曲げたりしないこと。
- 衝撃を与えないこと。
- 録音、再生状態やデータ転送などCFカードにアクセス中に抜き差しはしないこと。

動作確認メディアについて

本機は、CFカードを使って録音／再生を行います。
TASCAM純正のCFカードをご使用になることをお勧めいたしますが、市販のCFカードも使用することができます。
マイクロドライブは、使うことができません。
なお、古いCFカードや一部のCFカードの中には、動作スピードの遅いメモリー部品を使っていたり、内部バッファー容量の小さいものがあります。こうしたCFカードを使うと、HS-4000の録音性能に影響を及ぼす可能性があります。新しいCFカード（特に高密度DSLRカメラ用に作られているもの）は、読み書きスピードが速いだけでなく、保存容量も大きくなっています。
TASCAMのウェブサイト（**http://tascam.jp/**）には、当社でテスト済みのCFカードのリストが掲載されていますのでご参照ください。またはタスカム カスタマーサポートまでお問い合わせください。
動作確認されていないCFカードをお使いになると、本機が正常に動作しない場合があります。

フォーマットについて

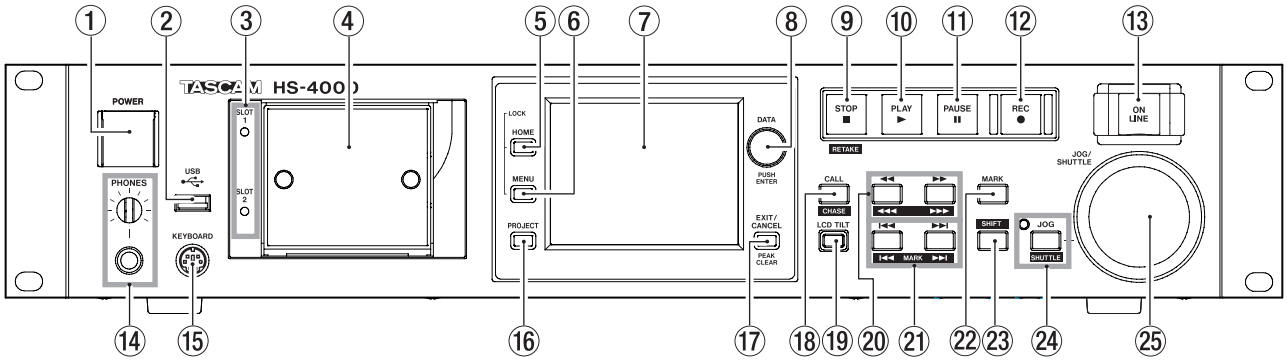
必ず本機にてフォーマットを行ってください。
本機でフォーマットされたメディアは、性能向上のために最適化されています。
他の機器、パソコンなどでフォーマットしたメディアを使用した場合は、動作に影響が出る場合があります。

アフターサービス

- この製品には、保証書を別途添付しております。保証書は、所定事項を記入してお渡ししてますので、大切に保管してください。
- 保証期間は、お買い上げ日より1年です。保証期間中は、記載内容によりティアック修理センターが修理いたします。その他の詳細につきましては、保証書をご参照ください。
- 保証期間経過後、または保証書を提示されない場合の修理などについては、お買い上げの販売店またはティアック修理センターにご相談ください。修理によって機能を維持できる場合は、お客様のご要望により有料修理いたします。
- 万一、故障が発生した場合は使用を中止し、必ず電源プラグをコンセントから抜いて、お買い上げ店またはティアック修理センターまでご連絡ください。修理を依頼される場合は、次の内容をお知らせください。
  なお、本機の故障、もしくは不具合により発生した付随的損害（録音内容などの補償）の責については、ご容赦ください。
  本機を使ったCFカード、USBメモリーなどの記憶内容を消失した場合の修復に関しては、補償を含めて当社は責任を負いかねます。
  - 型名、型番（HS-4000）
  - 製造番号（Serial No.）
  - 故障の症状（できるだけ詳しく）
  - お買い上げ年月日
  - お買い上げ販売店名
- お問い合わせ先につきましては、巻末をご参照ください。
- 本機を廃棄する場合に必要となる収集費などの費用は、お客様のご負担になります。

第2章　各部の名称と働き

フロントパネル



① POWERスイッチ

電源をオン／オフします。
スイッチ表面には、誤操作防止の為のカバーが付いています。
カバーを下から開き、スイッチを操作してください。

② USB端子

USBメモリーなどを接続し、CFカード内のデータをバックアップしたり、CFカード内へファイルを保存したりします。
（バージョンアップで対応予定）
また、USBキーボードを接続し、プロジェクト名、セッション名などの入力に使用します。
初期設定は、日本語用キーボードに設定されています。
USキーボードは、日本語用キーボードと配列が異なるため、USキーボードを使う場合には、**“SYSTEM SETUP”**画面の**“PREFERENCES”**タブ画面で設定を変更してください。
（→ 115ページ「PREFERENCESタブ画面」）

メモ

USBメモリーを使ってファイルコピー操作を行っているときは、USBメモリーを抜かないでください。
それ以外のときは、いつでもUSBメモリーを抜き差しできます。
キーボードのUSB接続は、いつでも抜き差しできます。
USBハブおよび USBハブ機能を持つデバイスには、対応していません。

③ SLOT 1 ／ SLOT 2インジケーター

現在選択されているCFカードスロットのインジケーターが点灯します。
録音中やコピー中は、早く点滅します。
カレントスロットにCFカードが挿入されていないときは、遅く点滅します。

注意

SLOT 1および**SLOT 2**のインジケーターが早く点滅しているときは、対応するCFカードを抜かないでください。

④ CFカードスロット（SLOT 1 ／ SLOT 2）

CFカードを挿入／取り出します。（→ 26ページ「CFカードを挿入する／取り出す」）

⑤ HOMEキー

ホーム画面を表示します。**HOME**キーを押しながら**MENU**キーを押すと、**“LOCK SETUP”**画面を表示します。（→ 29ページ「ロック機能」）
このキーを押しながら**DATA**ダイヤルを回すと、カラーディスプレー、**PAUSE**キー、**REC**キー、**PLAY**キー、**ON LINE**キー、**JOG[SHUTTLE]**インジケーター、**SLOT 1**および**SLOT 2**インジケーターの輝度が調節できます。
このキーを押しながら**DATA**ダイヤルを押し回しすると、カラーディスプレーのみの輝度が調節できます。

⑥ MENUキー

“MENU”画面を表示します。
HOMEキーを押しながら**MENU**キーを押すと、**“LOCK SETUP”**画面を表示します。（→ 29ページ「ロック機能」）

⑦ カラーディスプレー

解像度320x240ドットのタッチセンサー付き3.5インチTFTカラーディスプレーです。
各種情報を表示したり各種操作をします。

⑧ DATAダイヤル

回すと**DATA**ダイヤルとして働き、押すと**ENTER**キーとして機能します。パラメーターの値を設定するときに、押しながら回すと大まかな設定ができます。（COARSEモード）
ポップアップウィンドウ表示中は、**“OK”**または**“CLOSE”**ボタンと同じ動作をします。
HOMEキーを押しながらこのダイヤルを回すと、カラーディスプレー、**PAUSE**キー、**REC**キー、**PLAY**キー、**ON LINE**キー、**JOG [SHUTTLE]**インジケーター、**SLOT 1**および**SLOT 2**インジケーターの輝度が調節できます。
HOMEキーを押しながらこのダイヤルを押し回しするとカラーディスプレーのみの輝度が調節できます。

⑨ STOP [RETAKE] キー

録音や再生を停止します。
SHIFTキーを押しながらこのキーを押すと、リテイク（最後に録音したテイクを削除する）を実行します。

⑩ PLAYキー／インジケーター

停止または再生待機中にこのキーを押すと再生を開始し、キーが点灯します。

録音待機中にこのキーを押すと、録音を開始し、キーが**REC**キーと共に点灯します。

タイムラインモードでは、**REC**キーを押しながらこのキーを押すとその時点から録音を開始し、キーが**REC**キーと共に点灯します。

⑪ PAUSEキー／インジケーター

再生中または停止中にこのキーを押すと、再生待機状態になり、キーが点灯します。

録音中にこのキーを押すと、録音待機状態になり、キーが**REC**キーと共に点灯します。

⑫ RECキー／インジケーター

録音可能なCFカードが挿入されていて、停止しているときにこのキーを押すと、録音待機状態になり、キーが**PAUSE**キーと共に点灯します。

タイムラインモードでは、このキーを押しながら**PLAY**キーを押すとその時点から録音を開始し、キーが**PLAY**キーと共に点灯します。

⑬ ON LINEキー／インジケーター

オンライン再生モードのオン／オフを切り換えます。

オンの時に点灯し、オフのときには消灯します（プレイリストモード [デュアル] 時は、選択しているプレーヤーの状態で点灯／消灯）。

スイッチ表面には、誤操作防止の為のカバーが付いています。カバーを下から開き、スイッチを操作してください。（ → 36ページ「オンライン機能を使用する」）

⑭ PHONESつまみ／端子

ステレオヘッドホンを接続するためのステレオ標準ジャックです。

内部モニターミキサーの音声を出力します。

PHONESつまみでヘッドホン出力レベルを調節します。

注意

ヘッドホンを接続する前には、**PHONES**つまみで音量を最小にしてください。突然大きな音が出て、聴力障害などの原因となることがあります。

⑮ KEYBOARD端子

IBM PC互換機用、PS/2インターフェースのキーボードを接続します。

プロジェクト名、セッション名などの入力に使用します。

初期設定は、日本語用キーボードに設定されています。USキーボードは、日本語用キーボードと配列が異なるため、USキーボードを使う場合には、**“SYSTEM SETUP”** 画面の **“PREFERENCES”** タブ画面で設定を変更してください。（ → 115ページ「PREFERENCESタブ画面」）

⑯ PROJECTキー

プロジェクト画面を表示します。このとき、最後に表示したプロジェクト画面（プロジェクト選択画面、セッション選択画面、AES31ファイル選択画面、テイク選択、プレイリスト選択画面、オンエアーリスト画面のいずれか）を表示します。（ → 38ページ「プロジェクト画面について」）

⑰ EXIT/CANCEL [PEAK CLEAR] キー

入力や項目の選択をキャンセルします。

プルアップ／プルダウンメニューが表示されている際は、プルアップ／プルダウンメニューを閉じます。

ホーム画面で、プルアップ／プルダウンメニューが表示されていない状態では、レベルメーターのピークホールド表示のリセットボタンとして動作します。

“MENU” 画面やプロジェクト画面で押すと、ホーム画面に戻ります。

それ以外の画面では、呼び出し元の画面に戻ります。

ポップアップウィンドウ表示中は、**“CANCEL”** ボタンと同じ動作をします。

⑱ CALL [CHASE] キー

最後に再生待機状態から再生を開始したポイント（コールポイント）にロケートし、再生待機状態となります。

SHIFTキーを押しながらこのキーを押すと、タイムコード同期運転のオン／オフが設定できます。

⑲ LCD TILTボタン

このボタンを押すと、カラーディスプレーのロックが解除されます。

カラーディスプレーの角度を変更するには、このボタンを押してロックを解除し、ディスプレーの下部を手前に引き出します。

ディスプレーを収納するときは、このボタンを押してロックを解除し、ディスプレーの下部を押し込みます。

⑳ ◄◄ [◄◄◄] ／ ►► [►►►] キー（サーチ）

このキー押している間、サーチを行います。

◄◄ [◄◄◄] キー：早戻し

►► [►►►] キー：早送り

SHIFTキーを押しながらこのキーを押すと、高速サーチを行います。

㉑ I◄◄ ／ ►►I [MARK I◄◄ ／ ►►I] キー（スキップ）

リージョン、テイクやエントリーをスキップします。

SHIFTキーを押しながらこのキーを押すと、マークに移動します。移動後は、前の状態（停止、再生待機、または再生）になります。

㉒ MARKキー

このキーを押すと、現在ロケートしている時刻にマークを付けます。

マークは、オートマークと合わせて1セッション／1テイクあたり、最大99個まで付けることができます。（ → 121ページ「マーク機能」）

㉓ SHIFTキー

停止中／再生待機中／再生中に

- このキーを押しながら⏮キーを押すと、1つ手前のマークに移動し、停止 ／ 再生待機、または再生を開始します。
- このキーを押しながら⏭キーを押すと、一つ先のマークに移動し、停止／再生待機、または再生を開始します。
- このキーを押しながら ◀◀ [◀◀◀] キーまたは ▶▶ [▶▶▶] キーを押すと、高速サーチを行います。
- このキーを押しながらJOG [SHUTTLE] キーを押すと、シャトル動作モードになります。
- このキーを押しながらSTOP [RETAKE] キーを押すと、リテイク（最後に録音したテイクを削除する）を実行します。
- このキーを押しながらCALLキーを押すと、タイムコード同期運転のオン／オフが設定できます。

㉔ JOG [SHUTTLE] キー／インジケーター

ジョグ／シャトル機能をオンにします。

このキーを押すとジョグ動作モードになり、JOG/SHUTTLE ダイヤルはジョグダイヤルとして機能します。また、このとき JOG/SHUTTLE インジケーターが点灯します。

SHIFTキーを押しながらこのキーを押すとシャトル動作モードになり、JOG/SHUTTLE ダイヤルはシャトルダイヤルとして機能します。また、このときJOG/SHUTTLE インジケーターが点滅します。

再度このキーを押すと、それぞれのモードから抜けます。

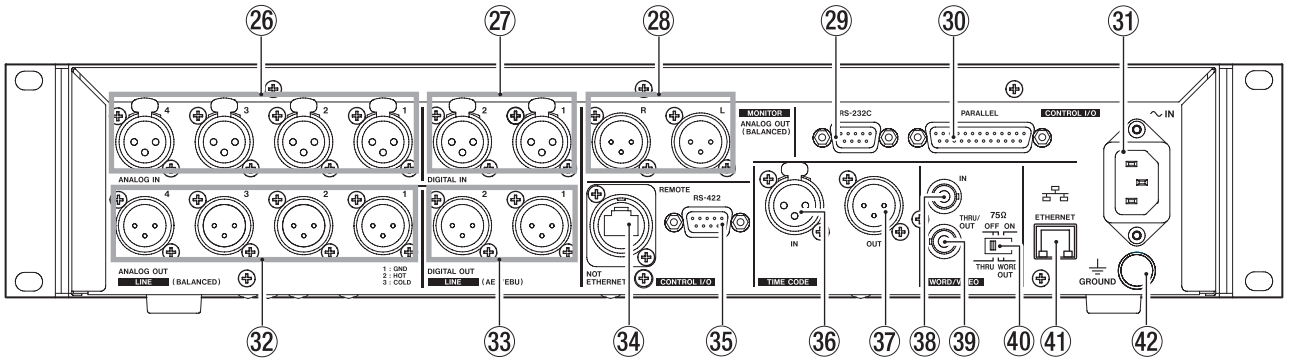
㉕ JOG/SHUTTLEダイヤル

ジョグ動作モード時は、回した量に応じてジョグ再生位置を移動します。

シャトル動作モード時は、回した角度に応じた速度でシャトル再生します。

シャトル動作モードにしたとき、元の位置に戻すとシャトル再生開始前の状態になります。

リアパネル



㉖ ANALOG LINE IN 1-4端子

アナログバランスライン入力端子**1-4**（XLRバランス）です。
（1：GND、2：HOT、3：COLD）

㉗ DIGITAL LINE IN 1-2端子

XLRバランスのAES3-2003 ／ IEC60958-4（AES/EBU）フォーマットおよびIEC60958-3（S/PDIF）フォーマットのデジタルオーディオ入力（1および2）端子です。
サンプリング周波数が88.2/96kHz時は、ダブルスピードでの転送になります。
32k ～ 192kHzに対応したサンプリングレートコンバーターを搭載しています。

㉘ MONITOR ANALOG OUT L ／ R端子

アナログバランスモニター出力端子L ／ R（XLRバランス）です。
（1：GND、2：HOT、3：COLD）
モニター信号（内部モニターミキサーの出力音声）を出力します。

㉙ RS-232C端子

D-sub9ピンの**RS-232C**シリアルコントロール端子です。
外部コントローラーを接続します。

メモ

RS-232C端子の機能は、バージョンアップにて対応します。
RS-422端子と同時には、使用できません。（ → 110ページ「RS-232Cタブ画面」）

㉚ PARALLEL端子

D-sub25ピンのパラレルコントロール端子です。
外部コントローラー (TASCAM RC-SS20など)を接続します。

㉛ AC IN端子

付属の電源コードを接続します。

㉜ ANALOG LINE OUT 1-4端子

アナログバランスライン出力端子 **1-4**（XLRバランス）です。
（1：GND、2：HOT、3：COLD）
プレイリストモード [デュアル、A/B MIXED] では、プレーヤーAの出力は端子**1**および**2**から、プレーヤー Bの出力は端子**3**および**4**から出力されます。

㉝ DIGITAL LINE OUT 1-2端子

XLRバランスのAES3-2003 ／ IEC60958-4（AES/EBU）フォーマットのデジタルオーディオ出力（1および2）端子です。
サンプリング周波数が88.2/96kHz時は、ダブルスピードでの転送になります。
プレイリストモード [デュアル、A/B MIXED] では、プレーヤーAの出力は端子1から、プレーヤー Bの出力は端子2から出力されます。

㉞ REMOTE端子

別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）を接続します。

注意

イーサネット端子（LANなど）ではありませんので、絶対にイーサネットケーブルを使ってネットワークには、接続しないでください。
本機やネットワーク機器の故障の原因となります。

㉟ RS-422端子

D-sub9ピンの**RS-422**シリアルコントロール端子です。外部コントローラーなどを接続します。

メモ

RS-232C端子と同時には、使用できません。（ → 110ページ「RS-422タブ画面」）

㊱ TIMECODE IN端子

SMPTEタイムコード入力端子（XLRバランス）です。

㊲ TIMECODE OUT端子

SMPTEタイムコード出力端子（XLRバランス）です。

㊳ WORD/VIDEO IN端子

BNCタイプのワードクロック、ビデオリファレンス信号入力端子です。ワードクロック信号（44.1k、48k、48k pull-down、48k pull-up、88.2k、96kHz）、ビデオリファレンス信号（NTSC ／ PALのブラックバースト信号、HDTV Tri-Level信号）を入力します。
また、切り換えスイッチで75Ωのターミネート（終端）をするかどうかを選択できます。

㊴ WORD/VIDEO THRU/WORD OUT端子

BNCタイプのワードクロック（スルー／出力）、ビデオリファレンス信号スルー出力端子です。

ワードクロック信号（スルー、もしくは44.1k、48k、48k pull-down、48k pull-up、88.2k、96kHzの出力）、ビデオリファレンス信号（IN端子の信号をスルー）を出力します。

スルー／ワード出力の切り換えは、切り換えスイッチで行います。

㊵ 75Ω ON ／ OFF ／ THRU ／ WORD OUT切り換えスイッチ

スイッチの選択で、以下の設定が行えます。

- **WORD/VIDEO IN**端子の終端抵抗（75Ω）の有無
- WORD／VIDEO出力のTHRU／OUT設定（OUTはWORDのみ）

㊶ ETHERNET端子

イーサネット端子です。ネットワーク接続し、ファイルの転送や、外部からの本機を制御するのに使用します。

㊷ GROUND端子

別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）をご使用の際に周辺環境によっては、カラーディスプレーのちらつきやモニター音声へのノイズが発生する場合があります。

この場合は、**GROUND**端子を用いてください（**GROUND**端子に接続する線は、お客様でご用意ください）。

PARALLEL端子について

リアパネルにある**PARALLEL**端子は、本機器を外部制御するためのパラレルコントロール端子です。

ピンアサインは、以下の通りです。

Pin No.	Timeline / Take / Playlist [Single] / On Air	Playlist [Dual, A/B MIXED]	TASCAM RC-SS20 PonMode	I/O
1	GND	GND	GND	
2	PLAY	PLAY A	FLASH 1	I
3	STOP	STOP A	FLASH 2	I
4	RECORD	(Reserved)	FLASH 3	I
5	SKIP FWD	SKIP FWD	FLASH 4	I
6	SKIP BWD	SKIP BWD	FLASH 5	I
7	(Reserved)	STOP B	STOP	I
8	FADER START	FADER_START A	FADER_START	I
9	TALLY_BC_ STOP	TALLY_PAUSE B	TALLY_BC_ STOP	O
10	TALLY_PAUSE / TALLY_BC_ PAUSE	TALLY_PAUSE A	TALLY_PAUSE A / TALLY_ BC_PAUSE	O
11	TALLY_ RECORD	(Reserved)	RESERVED	O
12	TALLY_STOP	TALLY_STOP A	TALLY_STOP	O
13	TALLY_PLAY	TALLY_PLAY A	TALLY_PLAY	O
14	REMOTE_ SELECT, H or Open	REMOTE_ SELECT, H or Open	REMOTE_ SELECT, L	I
15	PAUSE	PAUSE	FLASH 6	I
16	(Reserved)	PLAY B	FLASH 7	I
17	AUX1, FF	AUX1, FF	FLASH 8	I
18	AUX2, REW	AUX2, REW	FLASH 9	I
19	AUX3, MARK	AUX3, MARK	FLASH 10	I
20	(Reserved)	A/B SELECT	FLASH_PAGE	I
21	TALLY_BC_ STANDBY	TALLY_PLAY B	TALLY_BC_ STANDBY	O
22	TALLY_CF1 / TALLY_BC_CM	TALLY_STOP B	TALLY_CF1 / TALLY_BC_CM *1	O
23	TALLY_ONLIN	TALLY_ONLINE A	TALLY_ ONLINE	O
24	TALLY_CF2 / TALLY_BC_ END	TALLY_ONLINE B	TALLY_CF2 / TALLY_BC_ END *2	O
25	+5V *3	+5V *3	+5V *3	

I：コマンド入力、トランスポートコントロール用
内部回路で、+5Vでプルアップ
50msec以上のローコマンドで動作

O：コマンド出力、タリー出力用
内部回路は、オープンコレクタ（出力インピーダンス：10Ω）
動作時にローコマンドを出力
耐圧20V、最大電流35mA

*1：RC-SS20ではCFインジケーターにアサインされます。

*2：RC-SS20では、CDインジケーターにアサインされます。

***3：**最大供給電流50mA

REMOTE Select（ピン14）がハイのときは、オペレーションモードに従った機能となり、通常のパラレルコントローラーとして使用することができます。
ローのときは、フラッシュスタートモードとして機能します。また、Flash Page（ピン20）のハイ／ローの状態によってキーアサインが、以下のようになります。

ピン14	ピン20	フラッシュスタートのテイク
ロー	ハイ	1～10
ロー	ロー	11～20

TALLY_BC_xxx：メニュー設定で出力切り換え（OFF、ON）
（TASCAM RC-SS20接続時は、出力OFFに設定してください）

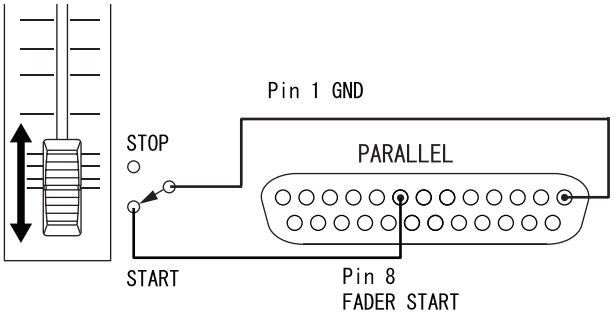
TALLY_BC_STOP ／ CM ／ END：250msecパルス出力

TALLY_BC_STANDBY ／ PAUSE：レベル出力

本体のモードが、プレイリストモード [デュアル、A/B MIXED] に設定され、REMOTE Select（ピン14）をハイにしたとき（Playlist [デュアル、A/B MIXED]）には、ピン20（A/B SELECT）でプレーヤー A ／ Bを選択します（Hiでプレーヤー A、Loでプレーヤー B）。
選択したプレーヤーの対象となるピンは、次のピンになります。

ピン5	SKIP FWD
ピン6	SKIP BWD
ピン15	PAUSE
ピン17	AUX1
ピン18	AUX2
ピン19	AUX3

以下は、フェーダースタート／ストップによって本機の再生をコントロールする場合の接続例です。



AUX1-3（ピン17-19）の機能の割り当てについては、109ページ「PARALLELタブ画面」をご参照ください。

メモ

パラレル接続した外部機器から本機を外部制御する場合には、本機が停止中にPLAY信号とRECORD信号を同時に入力することで、即時録音を開始させることができます。また、タイムラインモードで再生中には、PLAY信号とRECORD信号の同時に入力でオーバーライト録音をさせることができます。

RS-232C端子について

リアパネルにあるRS-232C端子をパソコンのRS-232C端子と接続することにより、パソコンから本機の制御を行うことができます。通信に関する設定は、**“REMOTE SETUP”** 画面の **“RS-232C”** タブ画面で行います。（→ 110ページ「RS-232Cタブ画面」）

メモ

RS-232C端子の機能は、バージョンアップにて対応します。
本機のRS-232Cコマンドプロトコルについては、タスカム カスタマーサポートまでお問い合わせください。

RS-422端子について

リアパネルにあるRS-422端子をSONY P2プロトコル（RS-422）対応のコントローラーやエディターと接続することにより、外部から制御を行うことができます。
動作に関する設定は、**“REMOTE SETUP”** 画面の **“RS-422”** タブ画面で行います。（→ 110ページ「RS-422タブ画面」）

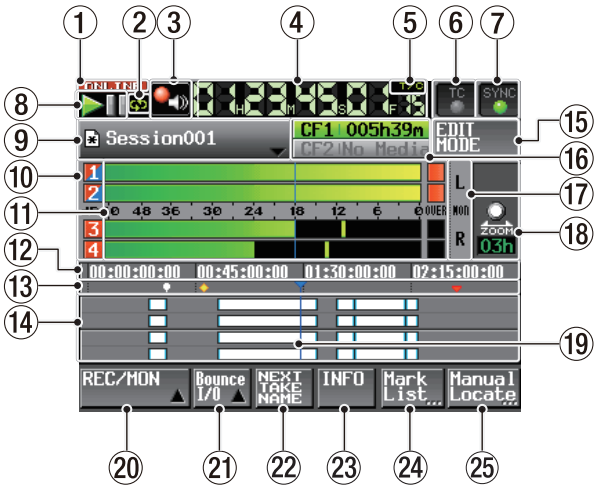
メモ

本機のプロトコルへの対応については、タスカム カスタマーサポートまでお問い合わせください。

ホーム画面

HOMEキーを押すと、ホーム画面を表示します。

タイムラインモード時



① ONLINE状態表示

ONLINE	オンライン送出モードがオンのときは、“ONLINE”アイコンが赤く点灯します。
ONLINE	オンライン送出モードがオフのときは、“ONLINE”アイコンは消灯します。

② リピート状態表示

	リピート再生がオンのときは、“”アイコンが緑色に点灯します。
	リピート再生がオフのときは、“”アイコンは消灯します。

③ Confidence Monitor状態表示（ボタン）

コンフィデンスモニターの状態をアイコン表示します。

	Confidence Monitor有効状態
	Confidence Monitor無効状態*1
	Confidence Monitor OFF状態

*1：コンフィデンスモニターがONに設定されているが、Fsや録音トラック数の制限によりコンフィデンスモニター機能が動作できない状態。

このボタンを押すと、コンフィデンスモニターを設定する“REC SETUP”画面の“REC MODE”タブ画面を表示します。（→102ページ「REC MODEタブ画面」）

メモ

このボタンは、タイムラインモードとテイクモードでのみ表示されます。

④ タイムカウンター表示（ボタン）

現在の時間を経過時間、またはタイムコード時刻で表示します。
この部分を押すと、時間表示モード切り換えのプルダウンメニューが表示されます。
プルダウンメニューを閉じるには、タイムカウンター、プルダウンメニュー内のモード切替ボタン、HOMEキー、EXIT/CANCELキーのいずれかを押します。

⑤ タイムモード表示（ボタン）

現在の時間表示モードをアイコン表示します。
この部分を押すと、時間表示モードを切り換えます。

ABS	タイムライン先頭からの経過時間を表示します。
T/C	タイムラインのタイムコード時刻を表示します。

⑥ タイムコード状態表示（ボタン／インジケーター）

TC	正しいタイムコードが入力され、認識が正常なときは、TCインジケーターが緑色に点灯します。
TC	入力タイムコードの認識が正常でないときは、消灯します。

タイムコード同期運転時は 、同期運転状態表示となります。

CHASE	外部タイムコードまたは内蔵タイムコードジェネレーター（選択可能）と同期運転しているときは、“CHASE”インジケーターが緑色に点灯します。
CHASE ⇄ CHASE	タイムコード同期運転していないとき、または同期運転時に同期がとれていないときは、“CHASE”インジケーターが点滅します。

この部分を押すと、“SYNC T/C”画面を表示します。（→105ページ「シンク、タイムコード設定（SYNC T/C）」）

⑦ オーディオ同期の状態表示（ボタン／インジケーター）

SYNC	マスタークロックに同期中、“SYNC”インジケーターが緑色に点灯します。
SYNC ⇄ SYNC	マスタークロックに同期していないときは、“SYNC”インジケーターが点滅します。

この部分を押すと、“SYNC T/C”画面を表示します。（→105ページ「シンク、タイムコード設定（SYNC T/C）」）

⑧ トランスポートステータス表示（ボタン）

現在のトランスポートの状態をアイコン表示します。

	再生／ジョグ再生（順方向）時
	ジョグ再生（逆方向）時
	再生待機時
	停止時
	早戻し時
	早送り時
	早戻し時（高速サーチ）
	早送り時（高速サーチ）
	早戻し時（シャトル動作）表示の数値は、そのときの速度によりx2、x4、x8、x16、x32に変化します。
	早送り時（シャトル動作）表示の数値は、そのときの速度によりx2、x4、x8、x16、x32に変化します。
	録音時
	録音待機時

この部分を押すと、“PLAY SETUP”画面を表示します。

⑨ セッション名表示（ボタン）

現在呼び出しているセッション名を表示します。また、セッションの編集やマークの追加／削除などを行って、保存していない場合、“*”をアイコンの中に表示します。

この部分を押すとプルダウンメニューが表示されます。

＜START TIME EDITボタン＞

タイムラインモードのスタート時刻を設定する“START TIME”画面を表示します。停止状態以外では選択できません。

＜REBUILDボタン＞

FTPなどにより本機のファイルを削除した際などにリビルド（再構成）を実施します。

停止状態以外では、選択できません。

＜SAVEボタン＞

タイムラインの内容を保存します。

停止状態以外では選択できません。（ → 57ページ「タイムラインを保存する」）

＜EXPORT AES31ボタン＞

セッションをAES31ファイルに出力（エクスポート）します。

停止状態以外では選択できません。（ → 56ページ「AES31編集情報をエクスポートする」）

＜IMPORT ALL TAKESボタン＞

セッションの全テイクを取り込みます。

停止状態以外では、選択できません。（ → 57ページ「全テイクをインポートする」）

⑩ トラック名表示、レコードファンクションおよびインプットモニターのインジケーター

レベルメーターの左部は、レコードファンクションおよびインプットモニターのインジケーターになっています。レコードファンクションとインプットモニターの状態に応じて、背景表示は以下のようになります。

	REC OFF	REC ON
MON OFF		
MON ON		

⑪ レベルメーター

インプットモニターがオン、または再生時以外でレコードファンクションがオンのトラックは、そのトラックの入力信号のレベルを表示します。また、各トラックの一番右にオーバーロードインジケーターがあり、オーバーロード時は赤くなります。

再生時でインプットモニターがオフのトラックは、再生レベルを表示します。

入力ソースにデジタル入力が選択されているときは、該当するデジタル入力に入力が無い場合、あるいは入力信号が内部設定と異なっている場合に、チャンネルメーター表示部が灰色表示となり、以下の表示をします（“x”はチャンネルを表す）。

表示	内容
D-INx NO SIGNAL	入力信号がない場合
D-INx UNLOCK	入力信号がシステムと同期していない場合
D-INx NOT AUDIO	入力信号のCbit情報が非オーディオの場合
D-INx Cbit ERROR	入力信号のその他Cbit情報と実際の動作モードが違う場合

[“D-INx UNLOCK”表示の場合]

レベルメーター表示は、“MENU”画面内の“METER SETUP”メニュー画面で以下の設定が行えます。

- メータリングポイント
- ピークホールド時間
- リリース時間
- オーバーロードインジケーター点灯レベル
- リファレンスレベル線表示のオン／オフ設定

また、この部分を押すと、押されたペアーチャンネル（1-2または3-4）のみがモニター出力されます（ソロ機能）。

ソロになっているチャンネルのレベルメーター部とトラック番号のまわりが黄色のハイライト表示になります。
ソロ以外のチャンネルのレベルメーターは、網掛け表示になり、再度同じペアーチャンネルを押すとソロ機能が解除されます。

⑫ 時刻表示エリア

表示範囲を4等分した区切りの良いタイムライン時刻を設定された時間表示モードで４つ表示します。
このエリアはタイムカウンター時刻に合わせて横スクロールします。

⑬ マーク表示エリア

タイムラインマークを表示します。
このエリアはタイムカウンター時刻に合わせて横スクロールします。

	BC$CMマーク
	BC$ENDマーク
	BC$FILEマーク
	BC$PAUSEマーク
	BC$STANDBYマーク
	BC$STARTマーク
	BC$STOPマーク
	INマーク
	OUTマーク
	上記以外のマーク

⑭ トラック表示エリア

各トラックのリージョンを表示します。
表示するトラックは、上からトラック1、2、3、4です。
プロジェクト／セッション作成時に設定した“TIMELINE Rec Tracks”の数だけトラックが表示されます。
“TIMELINE Rec Tracks”を“2trx2”に設定して作成したプロジェクト／セッションでは、ch2とch3の区切り線だけ太く表示されます。
EDIT MODEボタンがONの場合とBounce I/Oプルアップメニュー表示中は、選択されたトラックの周りに黄色い枠が表示されます。
リージョンのフェードイン・フェードアウト・クロスフェード範囲は水色で表示されます。

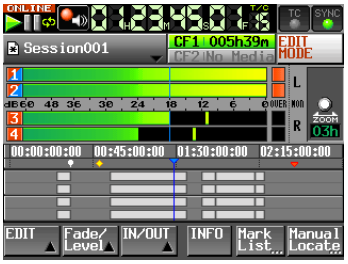
リージョンの状態により、下記のように色分けして表示されます。

	EDIT MODE: OFF		EDIT MODE: ON Bounce I/O プルアップ メニュー表示中	
未選択のリージョン	白色		灰色	
未選択のフェード範囲	水色		濃い灰色	
選択されたリージョン	薄い水色		薄い水色	
選択されたフェード範囲	濃い水色		濃い水色	
選択された無音部分	青色		青色	
録音中リージョン	赤色		赤色	
Level操作中リージョン	-	-	黄色	

このエリアはタイムカウンター時刻に合わせて横スクロールします。

⑮ EDIT MODEボタン

リージョンの分割、削除、切り取りを行う編集モードをオン／オフします。（ → 58ページ「タイムラインの編集」）



⑯ 記録メディア表示（ボタン）

現在使用中のCFカードスロットと、録音可能残り時間表示を行います。
使用中の記録メディア表示の背景は、再生中は緑、録音中は赤色表示になります。
CFカードスロットにメディアが装着されていない場合は、“No Media”と表示し薄い灰色になります。
該当CFカードにプロジェクト／セッションが無い場合には、“NoProject”と表示します。
未フォーマットのCFカード装着時は、“UNFORMAT”と表示します。
録音中に使用していない方のCFカードスロットにCFカードを装着した場合は、“UNMOUNT”と表示され、録音を停止すると通常の表示に更新されます。
セッションのフォルダー内のファイル、フォルダーなどの総数が約5000を超えたため録音ができなくなった場合には、“Rec Limit”と表示されます。詳細は、36ページ「録音動作での制約事項」を参照ください。
この部分を押すと、“CF SELECT”画面を表示します。（ → 31ページ「CFカードの選択」）

⑰ モニターミキサーオーバーロードインジケーター

モニターミキサーのL／Rチャンネルがオーバーロードしたとき、LまたはRの背景が赤で表示されます。

⑱ ズームレート表示

トラックエリア表示のズーム率／表示範囲を表示します。

DATAダイヤルを右回り方向に操作するとズームイン（表示範囲を狭く）し、左回り方向に操作するとズームアウト（表示範囲を広く）します。

⑲ タイムラインカーソル

録音・再生位置を示すカーソルです。常に画面中央部に固定されています。

⑳ REC/MONボタン

このボタンを押すと、レコードファンクションとインプットモニターの設定を行う“REC”ボタンと“MON”ボタンがプルアップ表示されます。

<RECボタン>

レコードファンクションを設定します。

録音では、この設定をオンにしたトラックの音声が録音されます。また、この設定をオンにしたチャンネルには、録音動作中（録音および録音待機中）に音声入力端子からの音声が入力されます。

<MONボタン>

インプットモニターの設定を行います。

この設定をオンにしたチャンネルには、常に音声入力端子からの音声が本機から出力されます。

㉑ BOUNCE I/Oボタン

このボタンを押すと、バウンス用ボタン群がプルアップ表示されます。

<Bounceボタン>

バウンスを実行します。以下のときは、グレーで表示され選択（実行）できません。

- 開始点（IN点）と終了点（OUT点）の両方が指定されていないとき
- 再生中もしくは録音中
- “TIMELINE Rec Tracks”設定が“2trx2”の場合に、トラックが選択されていないとき

<SET INボタン>

現在の位置をバウンスの開始点（IN点）に設定します。

<SET OUTボタン>

現在の位置をバウンスの終了点（OUT点）に設定します。

<CLEARボタン>

現在設定されているバウンスの開始点（IN点）と終了点（OUT点）を破棄します。

これらボタンの詳細は、68ページ「バウンス」を参照してください。

㉒ NEXT TAKE NAMEボタン

このボタンを押すと、次に録音するテイクまたはファイルの名前を設定する“NEXT TAKE NAME”画面を表示します。

- **テイク名の前半部**

  テイク名の前半部は“User Word”、“Session Name”の2種類から付けることができます。（初期値：“Session Name”）

注意

テイク名の前半部は、停止中のみ編集が可能です。

- “User Word”モード（ボタン）

  テイク名の前半部にユーザーワードを使用します。

  ユーザーワードは、“EDIT”ボタンを押してユーザーワード編集画面に移動して行います（プロジェクト名の編集画面と同様です）。

- "Session Name"（セッション名）モード（ボタン）

  テイク名の前半部にセッション名を使用します。

- **テイク名の後半部**

  テイク名の後半部は、アルファベット1文字と３桁の数字で作られています。

  アルファベット1文字は、“EDIT”ボタンを押して編集画面に移動して行います。

  ３桁の数字は、“－”ボタンまたは“＋”ボタンを使って設定することができます。数字部を押すと黄色く反転し、DATAダイヤルで数字を変更することができます。

  以下の場合は“---”と表示され、数値の変更はできません。

  - プロジェクト／セッションがロードされていないとき
  - 選択されたCFカードが無効のとき
  - 現在のテイクのファイル名の数字部が999のとき

注意

- “Next Take Name”の設定はプロジェクトごとに保存されるため、プロジェクトを変えた場合には、そのプロジェクトの設定に従います。
- テイク名の後半部の数値部は、再生中または録音中でも変更可能です（テイク名の前半部と後半部のアルファベット部は、停止中のみ編集が可能です）。

メモ

テイク名の前半部や後半部が異なれば、後半部の数字3桁が同じテイクを作成できます。

㉓ INFOボタン

このボタンを押すと、現在の本機の設定とロードされているファイルの情報を表示する“**インフォメーション**”画面を表示します。

上半分には、現在の本機の設定内容を表示します。
この部分を押すと、“SYNC T/C”画面が表示されます。
下半分には、現在ロードされているセッションの情報を表示します。この部分を押すと、プロジェクト画面が表示されます。
また、右側に現在時刻または直前のマーク名が表示されます。オートマーク以外のマーク名が表示されているときに、この部分を押すとマーク名編集画面が表示されます。

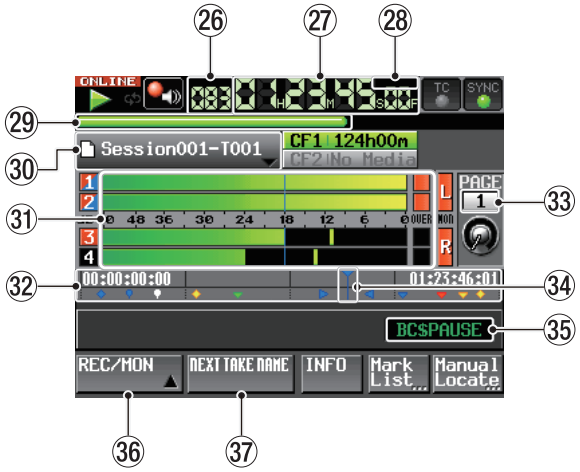
㉔ Mark Listボタン

このボタンを押すと、マークのリストを表示します。（ → 121ページ「マークリスト画面」）

㉕ Manual Locateボタン

このボタンを押すと、マニュアルでのロケート画面（“MANUAL LOCATE”画面）を表示します。（ → 124ページ「マニュアルロケート機能」）

テイクモード／プレイリストモード [シングル] 時



[テイクモード時]

メモ

プレイリストモード [シングル] 時は、“REC/MON”ボタンおよび“NEXT TAKE NAME”ボタンは表示されません

㉖ テイク／エントリー番号

現在選択されているテイクやエントリーの番号を表示します。
録音待機状態にすると、次に録音するテイクのファイル名を表示します。
録音待機状態にすると、次に録音するテイクのファイル名を表示します。テイク番号は、セッション内で録音された順につけられます。

㉗ タイムカウンター表示（ボタン）

現在の時間を、経過時間、またはタイムコード時刻で表示します。
この部分を押すと、時間表示モード切り換えのプルダウンメニューが表示されます。
プルダウンメニューを閉じるには、タイムカウンター、プルダウンメニュー内のモード切替ボタン、HOMEキー、EXIT/CANCELキーのいずれかを押します。

㉘ タイムモード表示

現在の時間表示モードを表示します。

<ELAPSED>

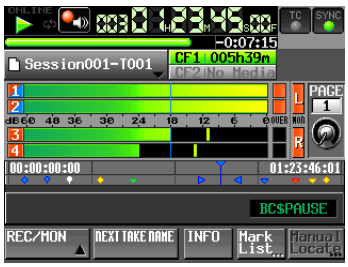
テイクまたはエントリーの先頭からの経過時間を表示します。

<REMAIN>

テイクまたはエントリーの終わりまでの残り時間を表示します。

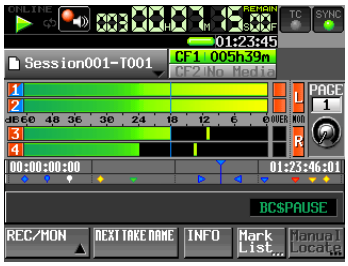
＜ELAPSED/REMAIN＞

タイムカウンター部に経過時間、タイムバー右側に残り時間をマイナスで表示します。



＜REMAIN/ELAPSED＞

タイムカウンター部に残り時間、タイムバー右側に経過時間を表示します。



＜TOTAL＞

セッション内の先頭テイク、もしくはプレイリストの先頭からの経過時間を表示します。

＜T.REM (TOTAL REMAIN)＞

セッション内の末尾テイク、もしくはプレイリストの終わりまでの残り時間を表示します。

＜T/C＞

再生テイクまたは再生エントリーのタイムコード時刻を表示します。

㉙ タイムバー表示

現在の再生位置を表示します。時間表示モードによって表示内容が異なります。

タイムモード表示	表示内容	バー表示
	テイクまたはエントリーの長さに対する現在の再生位置を表示。	左端から右端に延びていくように表示
REMAIN		左端から右端に縮んでいくように表示
TOTAL	セッション内の全テイク、もしくはプレイリスト全体の長さに対する現在の再生位置を表示。（テイクまたはエントリーの区切り目には、縦の白線を表示。）	左端から右端に延びていくように表示
T.REM		左端から右端に縮んでいくように表示
T/C		左端から右端に延びていくように表示

テイクモードでの録音中は、約5秒周期で左端から右端まで伸びる赤いプログレスバーが表示されます。

㉚ テイク／エントリー名表示（ボタン）

現在呼び出しているテイクまたはエントリーのモードのアイコンとテイク名またはエントリー名を表示します。

録音待機状態にすると、次に録音するテイクのファイル名を表示します。

ファイルモードのアイコンには、以下の2種類があります。

	モノフォニックモード
	ポリフォニックモード

プレイリストモード時は、プレイリストの編集（エントリーを追加 ／ 削除など）を行って、保存していない場合、“*” をアイコンの中に表示します。

この部分を押すとプルダウンメニューが表示されます。

テイクモード時

＜TAKE Listボタン＞

テイク選択画面（“TAKE`画面）を表示します。このときには、セッションフォルダー名表示部分を押してもセッション選択画面は表示されません。（ → 38ページ「プロジェクト画面について」）

＜CIRCLE @ TAKEボタン＞

現在のテイクの名前の先頭に@を付けるまたは削除します。（ → 75ページ「テイク名に@を付ける／削除する」）

＜REBUILDボタン＞

FTPなどにより本機のファイルを削除した際などにリビルド（再構成）を実施します。

プレイリストモード [シングル] 時

＜ASSIGN FILEボタン＞

ファイルアサイン画面（“ASSIGN”画面）を表示します。（→ 84ページ「ファイルアサイン画面」）

＜ENTRY LISTボタン＞

エントリーリスト画面（“ENTRY”画面）を表示します。（→ 82ページ「エントリーリスト画面」）

＜ADJUST ENTRYボタン＞

エントリー編集画面（“ADJUST ENTRY ***”画面）を表示します。（→ 89ページ「エントリーのタイトルを編集する」）、（→ 90ページ「再生開始／終了位置の編集」）、（→ 91ページ「数字ボタン／マークリスト画面を使って再生開始／終了位置を編集する」）

＜REBUILDボタン＞

FTPなどにより本機のファイルを削除した際などにリビルド（再構成）を実施します。

＜SAVEボタン＞

現在のプレイリストを保存します。停止状態以外では選択できません。（→ 94ページ「プレイリストを保存する」）

＜SAVE ASボタン＞

現在のプレイリストに名前をつけて保存します。停止状態以外では選択できません。（→ 94ページ「プレイリストを保存する」）

＜EXPORT PPLボタン＞

現在のプレイリストからJPPA PPLファイルを作成します。停止状態以外では選択できません。（→ 95ページ「ロードされているプレイリストからJPPA PPLファイルを作成する」）

㉛ レベルメーター

内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。

タイムラインモード時のホーム画面と同じく、この部分を押すことでソロ機能が使用できます。

㉜ 時刻表示エリア

時間表示モードによって表示内容が異なります。

タイムモード表示	左端	右端
	00：00：00：00	テイクまたはエントリーの全時間
REMAIN	テイクまたはエントリーの全時間	00：00：00：00
TOTAL	00：00：00：00	セッションまたはプレイリスト全時間
T.REM	セッションまたはプレイリスト全時間	00：00：00：00
T/C	セッションまたはプレイリスト先頭時刻	セッションまたはプレイリスト末尾時刻

ただし、録音中および録音待機中は時間および区切り線を表示しません。

㉝ フラッシュページ操作／表示ノブ

フラッシュページ番号を表示します。また、この部分に触れて選択状態（黄色背景）にしたときに、DATAダイヤルを回すとページを変更できます（右回り操作で＋、左回り操作で－）。

㉞ 現在時刻カーソル

再生位置を示すカーソルです。

タイムカウンター時刻に合わせて横スクロールします。

録音中（テイクモードのみ）は、表示しません。

㉟ マーク名表示

現在時刻または直前のMARK名を表示します。

オートマーク以外のマーク名が表示されているときに、この部分を押すとマーク名編集画面が表示されます。

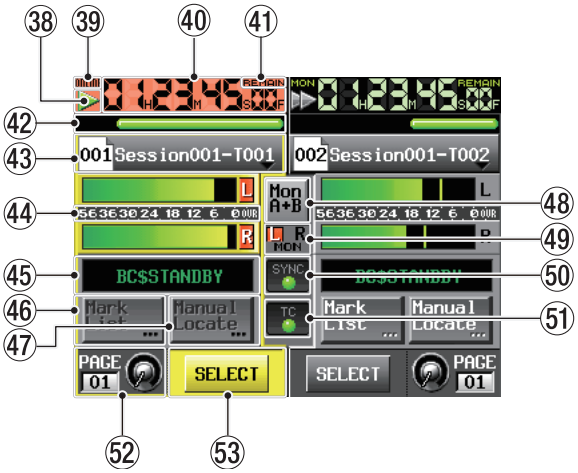
㊱ REC/MONボタン

内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。

㊲ NEXT TAKE NAME ボタン

内容はタイムラインモード時のホーム画面と同じです。

プレイリストモード [デュアル] 時



[デュアル] 時は、左側がプレイリストAを再生するためのプレーヤーA、右側がプレイリストBを再生するためのプレーヤー Bです。
プレーヤー AとBの操作は同じで、中央にある㊽ ～ ㊶はプレーヤーA、B共通となります。

㊳ トランスポートステータス表示

現在のトランスポートの状態をアイコン表示します。
この部分を押すと“PLAY SETUP”画面を表示します。
内容は、タイムラインモード時のホーム画面と同じです。

㊴ ONLINE状態表示

ONLINE	オンライン再生モードがオンのときは、“ONLINE”アイコンが点灯します。
MON	オンライン再生モードがオフのときは、“MON”アイコンが緑文字で点灯します。

㊵ タイムカウンター表示（ボタン）

現在の時間を、経過時間、または残り時間で表示します。
オンライン再生モードがオンのときは、背景が赤になります。
他の内容は、タイムラインモード時のホーム画面と同じです。
この部分を押すと、時間表示モード切り換えのプルダウンメニューが表示されます。
プルダウンメニューを閉じるには、タイムカウンター、プルダウンメニュー内のモード切替ボタン、HOMEキー、EXIT/CANCELキーのいずれかを押します。

㊶ タイムモード表示（ボタン）

現在の時間表示モードを表示します。

<ELAPSED>
エントリーの先頭からの経過時間を表示します。

<REMAIN>
エントリーの終わりまでの残り時間を表示します。

<ELAPSED/REMAIN>
タイムカウンター部に経過時間、タイムバー右側に残り時間をマイナスで表示します。

<REMAIN/ELAPSED>
タイムカウンター部に残り時間、タイムバー右側に経過時間を表示します。

<TOTAL>
プレイリストの先頭からの経過時間を表示します。

<T.REM (TOTAL.REMAIN)>
プレイリストの終わりまでの残り時間を表示します。

<T/C>
再生エントリーのタイムコード時刻を表示します。

㊷ タイムバー表示

現在再生中のエントリーまたはプレイリストの再生位置を表示します。内容はテイクモード時のホーム画面と同じです。

㊸ ファイル名またはタイトル名表示（ボタン）

現在呼び出しているプレイリストエントリー番号をアイコンの中に表示します。

表示なし	CFカードが無効またはロード中
000	エントリーがないとき
3桁の数	現在選択されているエントリーの番号

アイコンの右に現在呼び出しているエントリーのエントリー名を表示します。
プレイリストの該当エントリーにタイトルが設定されている場合にはタイトルを表示します。
プレイリストの編集（エントリーを追加／削除など）を行って、保存していない場合、**“*”**をアイコンの中に表示します。
この部分を押すとプルダウンメニューが表示されます。

<ASSIGN FILEボタン>

ファイルアサイン画面（**“ASSIGN”**画面）を表示します。（→ 84ページ「ファイルアサイン画面」）

<ENTRY LISTボタン>

エントリーリスト画面（**“ENTRY”**画面）を表示します。（→ 82ページ「エントリーリスト画面」）

<ADJUST ENTRYボタン>

エントリー編集画面（**“ADJUST ENTRY ***”**画面）を表示します。（→ 89ページ「エントリーのタイトルを編集する」）、（→ 90ページ「再生開始／終了位置の編集」）、（→ 91ページ「数字ボタン／マークリスト画面を使って再生開始／終了位置を編集する」）

<SAVE A+Bボタン>

現在のプレイリストを保存します。停止状態以外では選択できません。（→ 94ページ「プレイリストを保存する」）

<SAVE AS（A）ボタン>または<SAVE AS（B）ボタン>

現在の選択されているプレーヤーのプレイリストに名前をつけて保存します。停止状態以外では選択できません。（→ 94ページ「プレイリストを保存する」）

<EXPORT PPL ボタン>

現在のプレイリストからJPPA PPLファイルを作成します。停止状態以外では選択できません。（→ 95ページ「ロードされているプレイリストからJPPA PPLファイルを作成する」）

㊹ レベルメーター（ボタン）

再生レベルを表示します。
この部分を押すと、モニター選択のオン／オフを切り換えます。
モニター選択されているとき、メーターのまわりが黄色のハイライト表示になります。
オーバーロード時は、**“L”**／**“R”**表示が赤く点灯します。

㊺ マーク名表示

現在時刻または直前の**MARK**名を表示します。
内容は、テイクモード時のホーム画面と同じです。

㊻ Mark Listボタン

このボタンを押すと、押した側のプレーヤーのマークのリストを表示します。
内容は、タイムラインモード時のホーム画面と同じです。

㊼ Manual Locate ボタン

このボタンを押すと、押した側のプレーヤーのマニュアルでのロケート画面（**“MANUAL LOCATE”**画面）を表示します。
内容は、タイムラインモード時のホーム画面と同じです。

㊽ Mon A+Bボタン

プレーヤー A、B両方を同時にモニター出力する機能をオン／オフします。
オンにするとボタンが水色のハイライト表示になり、AB両方のメーターがハイライト表示になります。
オフにすると、両方のモニターが未選択の状態になります。

㊾ モニターミキサーオーバーロードインジケーター

モニターミキサーのL ／ Rチャンネルがオーバーロードしたとき、LまたはRの背景が赤で表示されます。

㊿ オーディオ同期の状態表示（ボタン／インジケーター）

内容は、タイムラインモード時のホーム画面と同じです。

(51) タイムコード状態表示（ボタン／インジケーター）

内容は、タイムラインモード時のホーム画面と同じです。

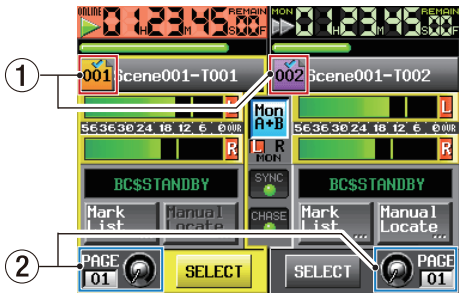
(52) フラッシュページ操作／表示ノブ

内容は、テイクモード時のホーム画面と同じです。
ただし、選択されていないプレーヤーのこの部分を押すと、フラッシュページとともにフロントパネルのトランスポートキー、**ON LINE**キーおよび**JOG/SHUTTLE**ダイヤルを、このボタンを押した側のプレーヤーに割り当てます。

(53) SELECTボタン

フロントパネルのトランスポートキー、**ON LINE**キー、**JOG/SHUTTLE**ダイヤルを、このボタンで押した側のプレーヤーに割り当てます。

プレイリストモード [A/B MIXED] 時



基本的に、プレイリストモード（デュアル）とほぼ同じですが、次の点が異なります。

① ファイル名またはタイトル名表示（ボタン）

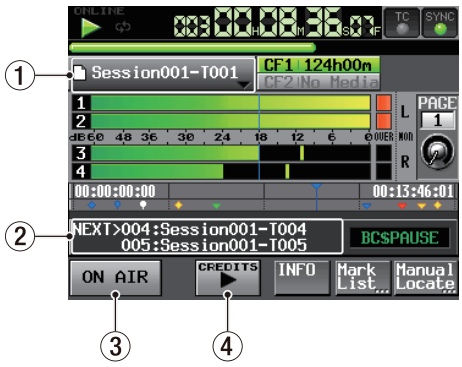
エントリー番号が表示されるアイコンを、下記のように色分けしました。

表示アイコン	内容
001	プレーヤーA 有効なエントリーがアサイン済み
002	プレーヤーB 有効なエントリーがアサイン済み
	エントリー登録なし

② フラッシュページ操作／表示ノブ

フラッシュページは、プレーヤー A ／ B共通設定です。
操作するとプレーヤー A ／ B両方のページおよびノブが連動して変更されます。

オンエアーモード時



[オンエアーモード時]

① テイク名表示（ボタン）

現在呼び出しているテイクアイコンとテイク名を表示します。
この部分を押すとプルダウンメニューが表示されます。

<ON AIR Listボタン>

“ON AIR List”画面を表示します。（ → 99ページ「再生対象ファイルを選択する」）

<REBUILDボタン>

FTPなどにより本機のファイルを削除した際などにリビルド（再構成）を実施します。

② 情報欄

オンエアーモードのホーム画面では、情報欄に2つ先までのテイク名表示を表示します。
この情報欄をタッチすると“ON AIR List”画面に切り換わります。

③ ON AIRボタン

本番再生モードとリハーサル／確認再生モードを切り換えます。（ → 100ページ「ON AIRボタンによるリハーサル／確認再生モードと本番再生モードの切り換え」）

④ CREDITS►ボタン

選択されたファイルの先頭から再生を開始し、該当マークで停止する、クレジット再生を行います。（ → 100ページ「クレジット再生を行う」）

メモ

- “ON AIR”ボタンは、停止中のみ操作できます
- “CREDITS►”ボタンは、“ON AIR”ボタンがオフで、停止中もしくは“ON AIR”ボタンがオフでCREDITS再生中に操作が可能ですが、“ON AIR”ボタンがオンの場合や通常再生中は操作できません。
- クレジット再生中に“CREDITS►”ボタンを押すと停止します（クレジット再生／停止のトグル動作）。

CFカードを挿入する／取り出す

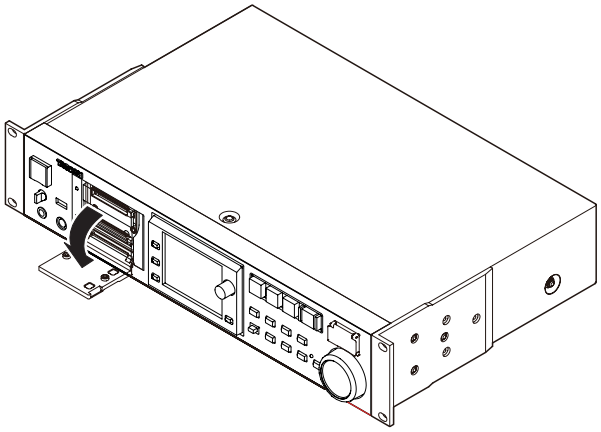
CFカードを挿入する

本機で録音／再生を行うには、フロントパネルのCFカード**SLOT 1**または**SLOT 2**にCFカードを挿入します。

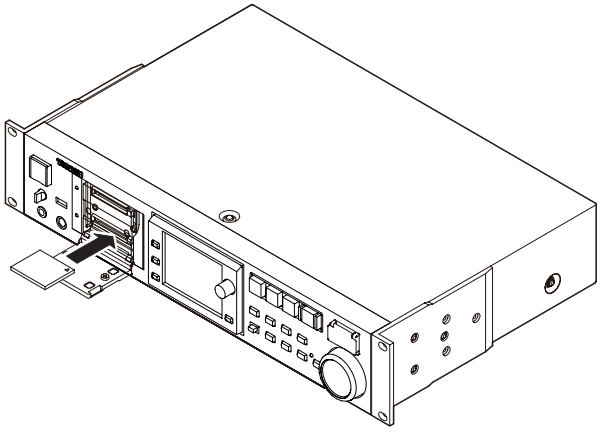
メモ

電源がオン／オフどちらのときもCFカードを挿入することができます。

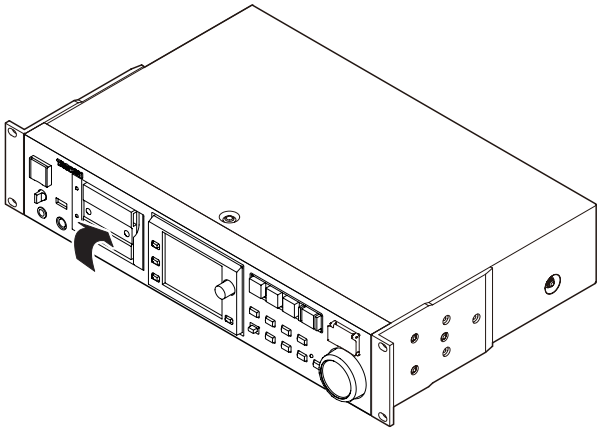
1. CFカードスロットのカバーを手前に引き開けます。



2. CFカードを正しい向きに挿入します。
   ラベル面を上、端子部を奥にして挿入します。



3. カバーを閉じます。



メモ

CFカードスロットのカバーが閉まらない場合は、一度CFカードを抜き、CFカード挿入口の右にある四角ボタンを押し込んでから、再度CFカードを入れてください。

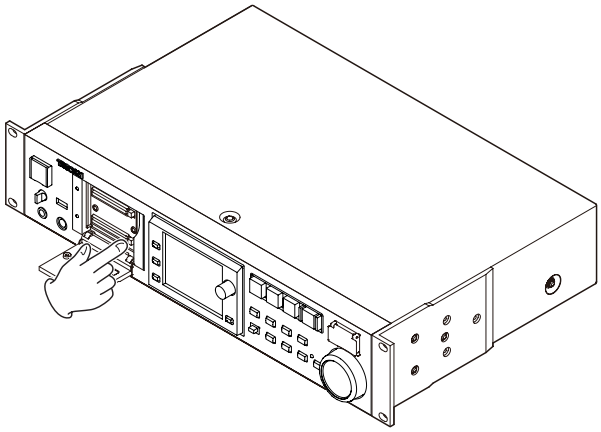
CFカードを取り出す

電源をオフにするか、動作を停止してから、CFカードを取り出します。

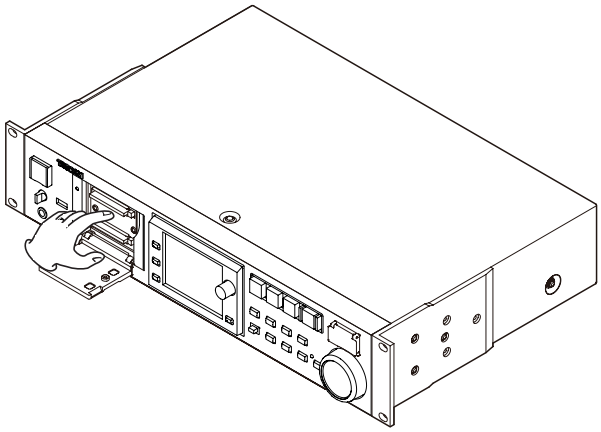
注意

本機が動作中（録音中、再生中、CFカードにデータを書き込み中など）は、絶対にCFカードを取り出さないでください。録音が正しく行われなかったり、録音したデータが破損したり、モニター機器から突然大きな音が出て、機器の破損や聴力障害の原因になるなどの可能性があります。

1. CFカードスロットのカバーを手前に引き開けます。
2. CFカードスロットの右にある四角ボタンを押すと、ボタンが出てきます。

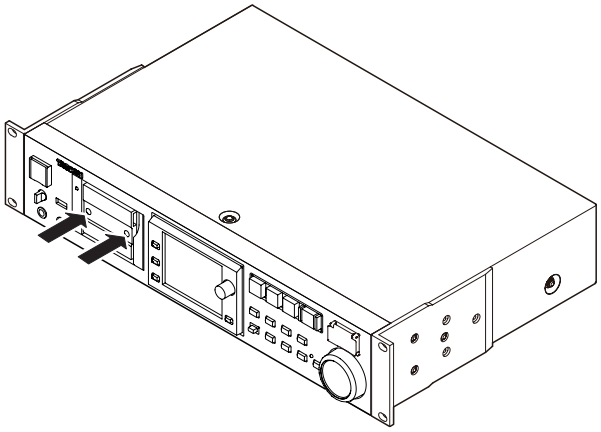


3. 出てきた四角ボタンを押し込むと、CFカードが一部排出されます。
4. 手でつまんでCFカードを引き出します。



セキュリティービスについて

付属のセキュリティービスを使ってCFカードスロットのカバーをロックすることができます。
セキュリティービスの取り付け／取り外しは、プラスドライバーを使って行ってください。



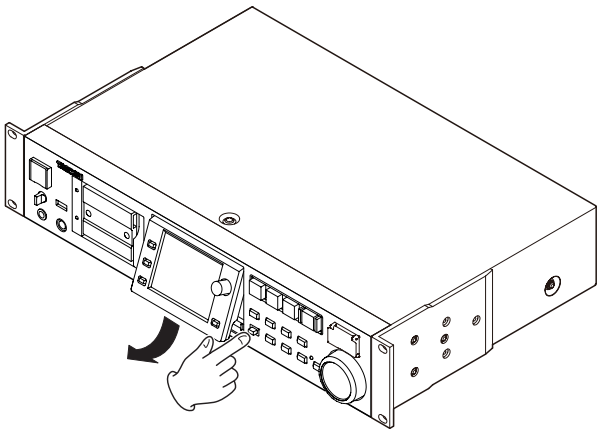
ディスプレーについて

ディスプレーの角度を調節する

LCD TILTキーを押すと、ディスプレーのロック機構が外れますので、ディスプレーの下部を手前に引くことでディスプレーの角度を変えることができます。
カチッと音がするまでディスプレーの下部を引いてください。
元に戻すには、再度LCD TILTキーを押すと、ディスプレーのロック機構が外れますので、ディスプレーの下の部分を押してください。
カチッと音がするまでディスプレーの下部を押してください。

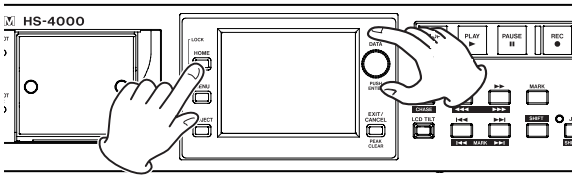
注意

ディスプレー面は、押さないでください。



ディスプレーとインジケーターの輝度調節

HOMEキーを押しながらDATAダイヤルを回すとカラーディスプレーとPAUSEキー、RECキー、PLAYキー、ON LINEキー、JOG [SHUTTLE] インジケーター、SLOT 1およびSLOT 2インジケーターの輝度が調節できます。また、HOMEキーを押しながらDATAダイヤルを押し回しすると、カラーディスプレーのみの輝度が調節できます。



ディスプレーについての注意

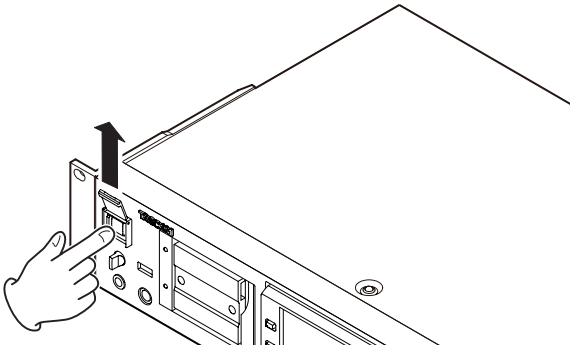
- ディスプレーは傷つきやすいので、先の固いもの（爪の先など）は使わず、必ず指で触れて操作してください。
- ディスプレーは指で強く押したり、ペンやつまようじなどの先の鋭い物で触れないでください。ディスプレーに傷が付く恐れがあります。また、故障の原因になります。
- ディスプレーのタッチパネル部は、フィルムとガラスで構成されています。表面に強い力を与えないでください。ガラスの破損の恐れがあります。
- ディスプレーの操作をするときは、パネル面に手を置いたり、ディスプレーの周囲を強く押さないでください。うまく位置検出ができない場合があります。
- ディスプレーの上に物を置くなど、長時間同じ位置に重量負荷をかけすぎないようにしてください。パネルのたわみ、位置検出に不具合が生じる場合があります。
- ディスプレーに市販の液晶画面保護フィルムは、使わないでください。正常に動作しないおそれがあります。
- ディスプレーは、ほこりの出ない乾いた柔らかい布（クリーニングクロスなど）で軽く拭きます。硬い布で拭いたり、強くこすったりすると液晶の表面に傷が付く恐れがありますので注意してください。また、ベンジンやシンナー類、マニキュア除去液、アルコール類などは、使用しないでください。

メモ

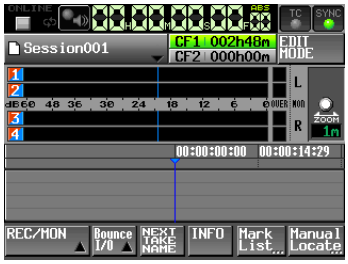
ディスプレーは、非常に精密度の高い技術で作られており99.99%以上の有効画素がありますが、画素欠けや黒や赤の点が現れたままになることがあります。これは故障ではありません。

電源のオン／オフ

フロントパネルのPOWERスイッチ表面のカバーを開き、POWERスイッチを押します。



[起動画面]



[ホーム画面]

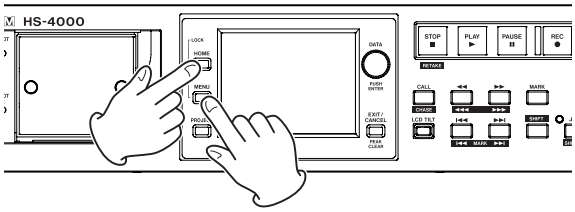
電源をオフにする場合は、フロントパネルのPOWER スイッチを再度押します。

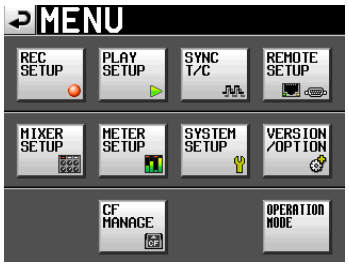
注意

本機が動作中（録音中、再生中、CFカードにデータを書き込み中など）は、電源をオフにしないでください。録音が正しく行われなかったり、録音したデータが破損したり、モニター機器から突然大きな音が出て、機器の破損や聴力障害の原因になるなどの可能性があります。

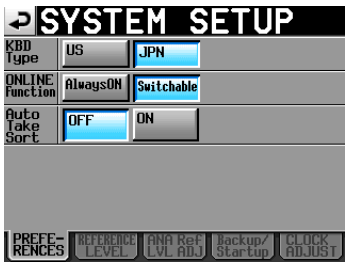
内蔵時計の時刻を設定する

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。

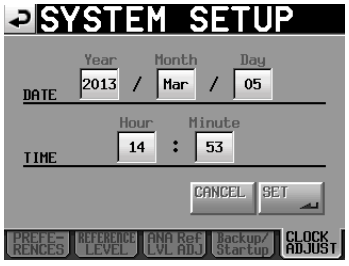




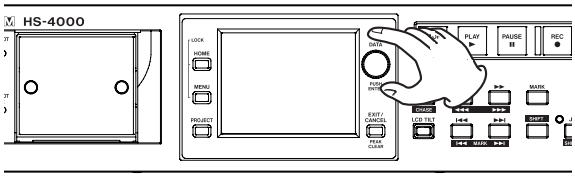
2. “SYSTEM SETUP”ボタンを押して、“SYSTEM SETUP”画面を表示します。



3. “CLOCK ADJUST”タブを押して、内蔵時計の“CLOCK ADJUST”タブ画面を表示します。



4. 変更したい項目を押して、フロントパネルのDATAダイヤルを回して値を変更します。



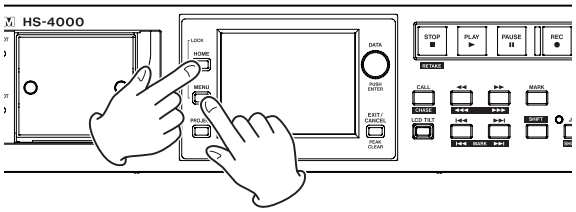
5. “SET”ボタンまたはDATAダイヤルを押して、確定します。

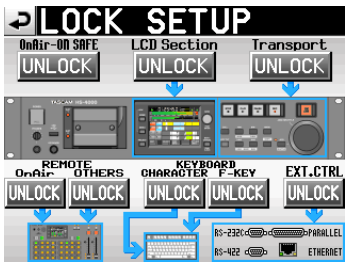
メモ

購入後、最初の録音をする前にこの設定を行ってください。この設定を行わないと、録音ファイルのタイムスタンプが正しい状態になりません。

ロック機能

フロントパネルのHOMEキーを押しながらMENUキーを押して、“LOCK SETUP”画面を表示します。この画面では、フロントパネルや外部機器からの操作を受け付けなくするロック機能のオン／オフを設定することができます。





本体操作では、フロントパネルを2つのセクションに分け、それぞれにおいて、ロックするかどうかの設定ができます。また、外部機器からの操作も4つの系統に分け、それぞれをロックするかの設定ができます。

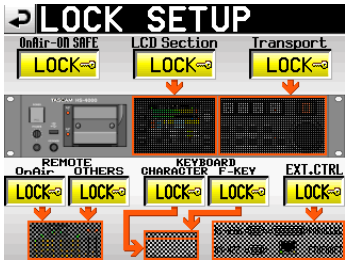
REMOTEセクションのロック設定は、オンエアーモード用とそれ以外のモード用に分かれています。

さらに、オンエアーモードで“ON AIR”ボタンがONの際に、操作元機器の種類（フロントパネル／リモコン／外付けキーボードのファンクションキーなど）に関係なく下記表（*1）以外のトランスポート操作をロックするかどうかを、"OnAir-ON SAFE”セクションのボタンで設定ができます。

*1："OnAir-ON SAFE”設定でロックしないトランスポート操作

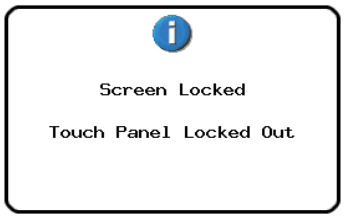
STOP
PALY
PAUSE
ONLINE
FLASH START

各セクションのボタンを押すと、ボタンが“UNLOCK”（非ロック状態）から黄色い背景の“LOCK”に変わり、該当部分が暗く表示されます。



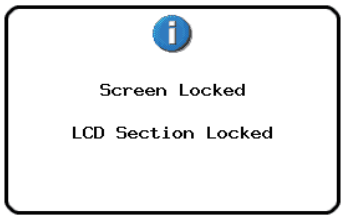
[LOCK SETUP ロック状態]

- “LCD Section”を“LOCK”にしたときに、ディスプレーにふれると、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



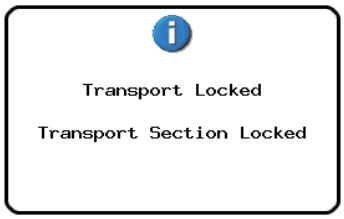
[ディスプレー部（パネル）ロック状態]

- ディスプレー周りのキー類を操作したときには、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



[ディスプレー部（キー）ロック状態]

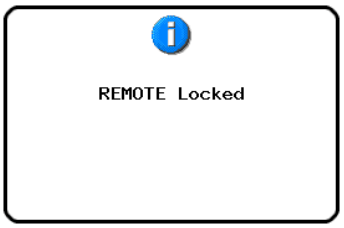
- “Transport”セクションを“LOCK”にしたときに、トランスポートキーを操作すると以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



[トランスポート部 ロック状態]

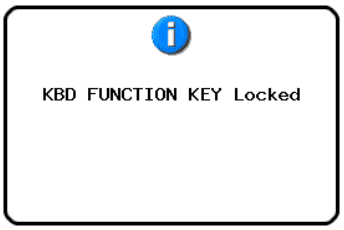
- オンエアーモードでON AIRボタンがONの際に、OnAir-ON SAFEセクションを“LOCK”に設定したときに、フロントパネル／リモコン／外付けキーボードのファンクションキーなどで左記表（*1）以外のトランスポート操作をすると、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。

● 現在のオペレーションモード用の“REMOTE”セクションを“LOCK”にしたときに、リモート端子に接続されたリモコンを操作すると、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



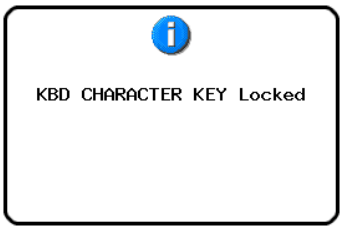
[リモート部 ロック状態]

● “KEYBOARD F-KEY”セクションを“LOCK”にしたときに、外付けキーボードのファンクションキーを操作すると、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



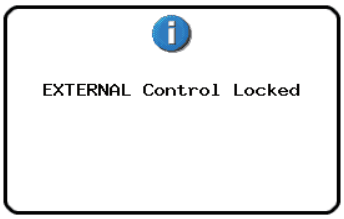
[キーボードファンクションキー部 ロック状態]

● “KEYBOARD CHARACTER”セクションを“LOCK”にしたときに、外付けキーボードのファンクションキー以外のキーを操作すると、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



[キーボードファンクションキー以外 ロック状態]

● “EXT.CTRL”セクションを“LOCK”にしたときに、RS-232C／RS-422／PARALLEL／ETHERNETから本機を操作すると、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



[外部入力部 ロック状態]

録音時間について

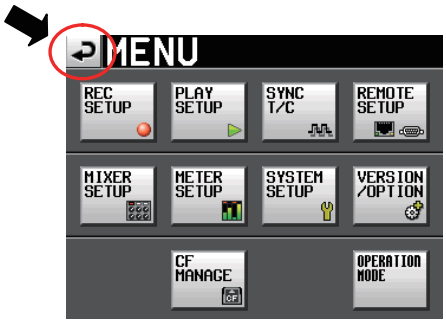
各録音フォーマットにおけるCFカード容量別の録音時間を以下の表に示します。

書き込みファイルフォーマットと録音トラック数	CFカード容量		
	8GB	16GB	32GB
16ビット、44.1kHz、4トラック	6時間18分	12時間36分	25時間12分
16ビット、48kHz、4トラック	5時間48分	11時間34分	23時間08分
24ビット、44.1kHz、4トラック	4時間12分	8時間24分	16時間48分
24ビット、48kHz、4トラック	3時間52分	7時間42分	15時間26分
24ビット、88.2kHz、4トラック	2時間06分	4時間10分	8時間24分
24ビット、96kHz、4トラック	1時間56分	3時間50分	7時間42分

● 上記録音時間は目安です。ご使用のCFカードにより異なる場合があります。

● 上記録音時間は連続録音時間ではなく、CFカードに可能な録音合計時間です。

この章では、各オペレーションモードで共通の基本的な操作方法を説明します。
本機のディスプレーは、タッチパネルとなっています。
本体のキー、スイッチおよびタッチパネルディスプレー上のボタンを操作してください。
ホーム画面以外では、画面左上に“ ”ボタンがあります。このボタンを押すことにより、1つ前の画面に戻ることができます。



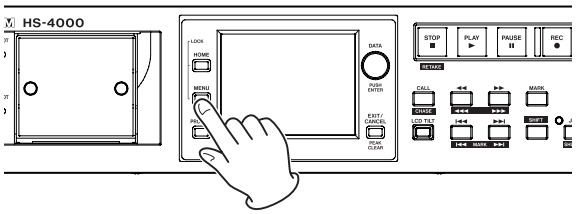
メモ

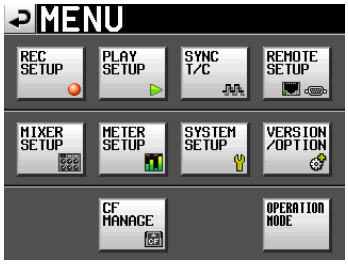
EXIT/CANCEL [PEAK CLEAR] キーを押しても、1つ前の画面に戻ることができます。

CFカードの準備をする

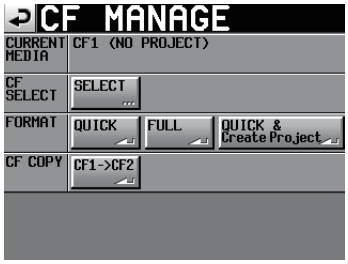
CFカードの選択

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。

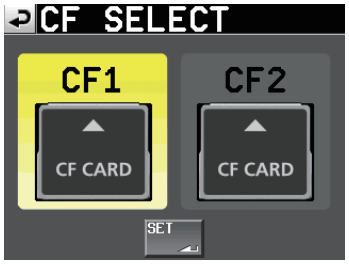




2. “CF MANAGE”ボタンを押して、“CF MANAGE”画面を表示します。



3. “CF SELECT”項目の“SELECT”ボタンを押して、“CF SELECT”画面を表示します。



メモ

ホーム画面の記録メディア表示ボタンを押すことでも“CF SELECT”画面を表示することができます。

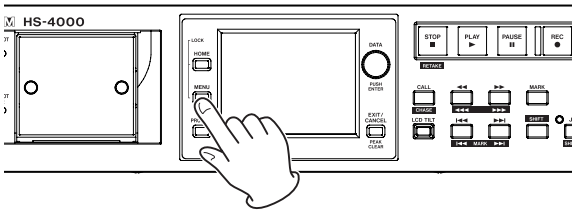
4. 使用するCFカードのボタンを押して、選択します。
選択されたCFカードのボタンの背景が黄色になります。
5. “SET”ボタンを押すと、“CF MANAGE”画面に戻ります。
6. 続けてCFカードのフォーマットを行う場合には、次節の「CFカードのフォーマット」の手順3.以降に従ってCFカードをフォーマットしてください。

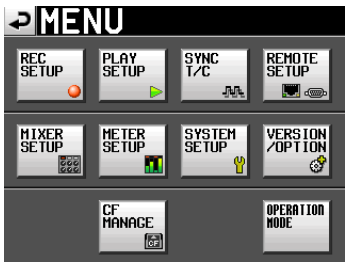
CFカードのフォーマット

注意

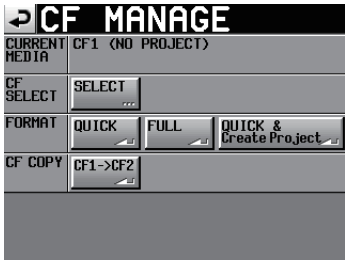
- フォーマットを行うと、CFカード上のデータは全て失われます。
- 必ず本機や他のTASCAM HSシリーズにてフォーマットを行ってください。TASCAM HSシリーズ以外の機器、パソコンなどでフォーマットしたCFカードを使用した場合は、動作に影響が出る場合があります。

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。

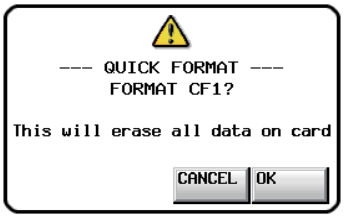




2. “CF MANAGE”ボタンを押して、“CF MANAGE”画面を表示します。



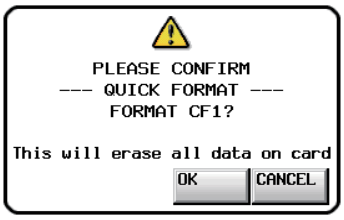
3. “FORMAT”項目の“QUICK”ボタンを押すと、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



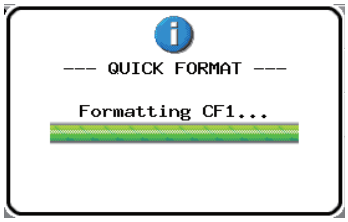
メモ

CFカードが装着されていない場合は、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。

4. ポップアップウィンドウ内の“OK”ボタンを押します。再度確認のためのポップアップウィンドウが表示されます。

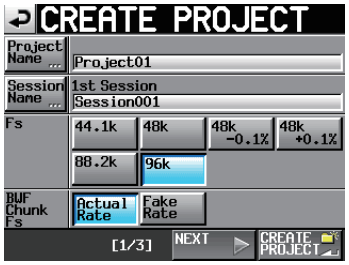


5. ポップアップウィンドウ内の“OK”ボタンを押します。
フォーマット中は、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



フォーマットが完了すると、以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。

6. ポップアップウィンドウ内の“OK”ボタンを押します。
自動的に“CREATE PROJECT”画面が表示されます。



7. 69ページ「新規プロジェクトの作成」手順2.以降に従ってプロジェクトを作成してください。

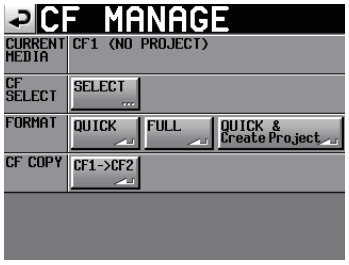
クイックフォーマットした後にプロジェクトを自動で作成する

“FORMAT”項目の“QUICK”ボタンを押すかわりに“QUICK & Create Project”ボタンを押すと、CFカードのフォーマット（クイックフォーマット）を行った後に、自動でプロジェクトを作成することができます。ただし、プロジェクトの下記設定は変更できません。

プロジェクト名	: Project01
セッション名	: Session001
Frame Type	: 29.97DF
TIMELINE Rec Tracks	: 2tr

これら以外は、現在のプロジェクトの設定で作成されます。

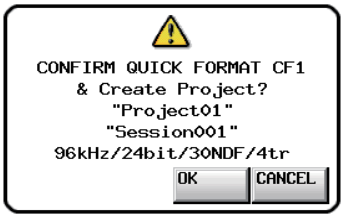
1. フロントパネルのMENUキーを押して表示される“MENU”画面で“CF MANAGE”ボタンを押して、“CF MANAGE”画面を表示します。



2. “FORMAT” 項目の “QUICK & Create Project” ボタンを押すと以下のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。

作成するプロジェクトのプロジェクト名、セッション名、FS ／ビット長／フレームタイプ／トラック数が表示されます。

3. ポップアップウィンドウ内の “OK” ボタンを押します。
再度、確認のためのポップアップウィンドウが表示されます。



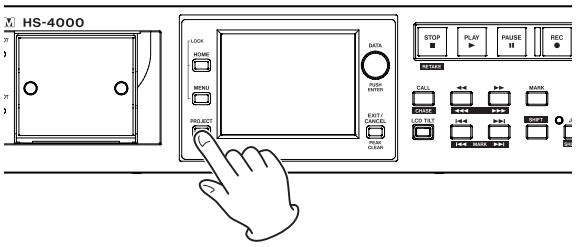
4. ポップアップウィンドウ内の “OK” ボタンを押します。
クイックフォーマットを開始し、フォーマット終了後に自動でプロジェクトを作成します。
プロジェクトの作成が終了すると、ホーム画面が表示されます。

メモ

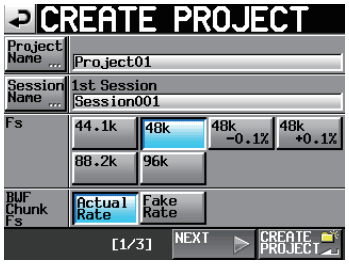
ポップアップウィンドウ内の “CANCEL” ボタンを押すと、フォーマットを行わずに “CF MANAGE” 画面に戻ります。

新規プロジェクトの作成

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT” 画面を表示します。



2. “CREATE PROJECT” ボタンを押して、“CREATE PROJECT” 画面を表示します。



“CREATE PROJECT” 画面は、3つの画面があります。
この画面では、プロジェクト名、最初に作るセッション名、サンプリング周波数、BWFチャンクに書き込むサンプリング周波数の設定を行います。
各設定項目の詳細は、40ページ「新規プロジェクトを作成する」をご参照ください。

3. “NEXT” ボタンを押して、次の画面を表示します。
フレームタイプとビット長の設定を行います。

メモ

“NEXT” ボタンを押すかわりに、“CREATE PROJECT” 画面－1（画面下に “[1/3]” と表示）の “CREATE PROJECT” ボタンを押すと、次の画面以降の設定を行わずに現在の設定でプロジェクトを作成できます。
“CREATE PROJECT” 画面－2（“[2/3]”）の “CREATE PROJECT” ボタンも同様です。
“CREATE PROJECT” ボタンを押した場合は、手順6.から再開してください。

4. 更に “NEXT” ボタンを押して、“CREATE PROJECT” 画面－3（“[3/3]”）を表示します。
タイムラインモードのスタート時刻およびトラック数の設定と、その他の設定を引き継ぐかの選択を行います。
“CREATE PROJECT” 画面1－3の各設定項目の詳細は、40ページ「新規プロジェクトを作成する」をご参照ください。

5. 設定が終了したら、“CREATE PROJECT” ボタンを押します。

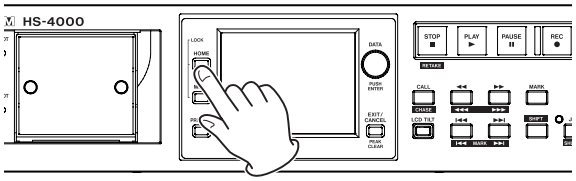
メモ

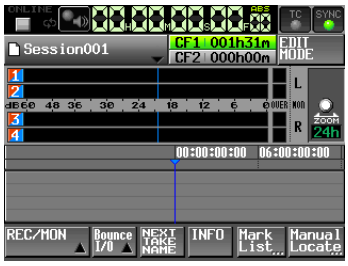
同じプロジェクト名のプロジェクトが存在する場合は、“CREATE PROJECT” ボタンが灰色表示になり、新規プロジェクトを作成することができません。この場合は、プロジェクト名を変更してください。

6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。
設定内容を確認し、ポップアップウィンドウ内の “OK” ボタンを押します。
ホーム画面に戻ります。

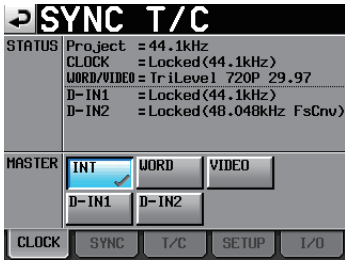
マスタークロックを設定する

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。





2. “SYNC”ボタンを押して、“SYNC T/C”画面を表示します。



メモ

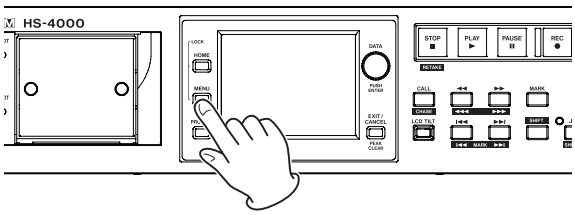
“MENU”画面の“SYNC T/C”ボタンを押すことでも、“SYNC T/C”画面を表示することができます。

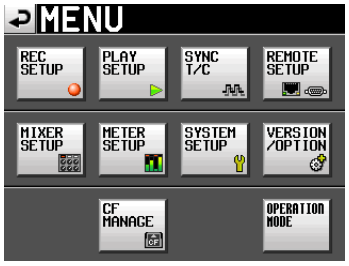
3. “MASTER”項目の中から使用するマスタークロックを選択します。（ → 105ページ「シンク、タイムコード設定（SYNC T/C）」）

入出力を設定する

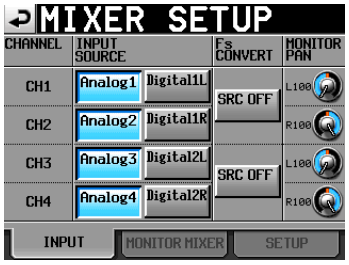
入力の設定

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。



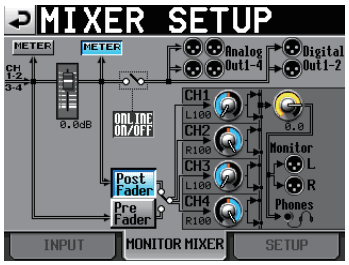


2. “MIXER SETUP”ボタンを押して、“MIXER SETUP”画面を表示します。

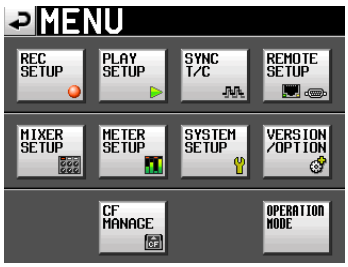


“INPUT”タブ画面では、各チャンネルの入力ソースの設定を行います。詳しくは、112ページ「INPUTタブ画面」をご参照ください。

3. 必要に応じて“MONITOR MIXER”タブ、“SETUP”タブを押して、各設定を行います。
“MONITOR MIXER”タブ画面では、内部モニターミキサーの設定を行います。詳しくは、112ページ「INPUTタブ画面」をご参照ください。

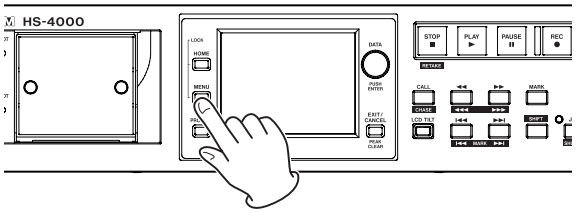


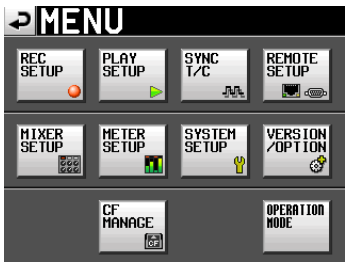
“SETUP”タブ画面では、オンライン再生時にモニターをミュートする機能のオン／オフの設定やOUTPUT1-4の出力信号の選択やモノミックスの設定を行います。詳しくは、113ページ「SETUPタブ画面（MIXER SETUP画面）」をご参照ください。



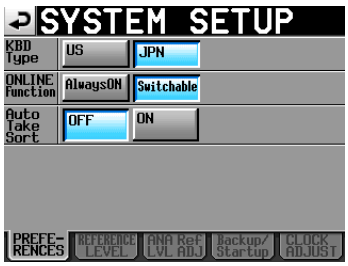
基準レベルの設定

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。



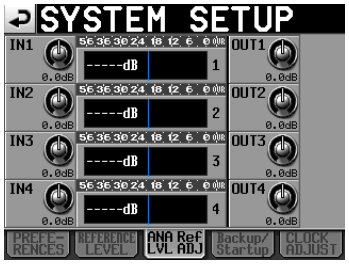


2. “SYSTEM SETUP”ボタンを押して、“SYSTEM SETUP”画面を表示します。



“REFERENCE LEVEL”タブ画面では、デジタル基準レベル（“Digital Ref. Level”）、アナログ入力基準レベル（“Analog Input Ref. Lvl”）、アナログ出力基準レベル（“Analog Output Ref. Lvl”）の設定を行います。詳しくは、115ページ「REFERENCE LEVELタブ画面」をご参照ください。

3. 必要に応じて、“ANA Ref. LVL ADJ”タブを押して、各設定を行います。



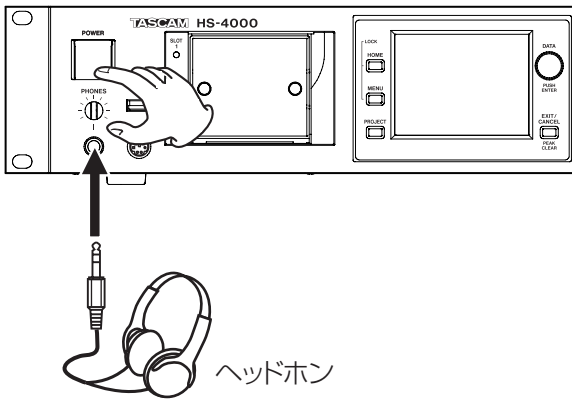
“ANA Ref. LVL ADJ”タブ画面では、アナログ入力およびアナログ出力の各チャンネルごとに基準レベルの微調整を行うことができます。この画面については、116ページ「ANA Ref. LVL ADJタブ画面」をご参照ください。

メモ

“CLOCK ADJUST”タブ画面では、システム時間を変更します。

ヘッドホンの接続

ヘッドホンをフロントパネルのPHONES端子に接続します。

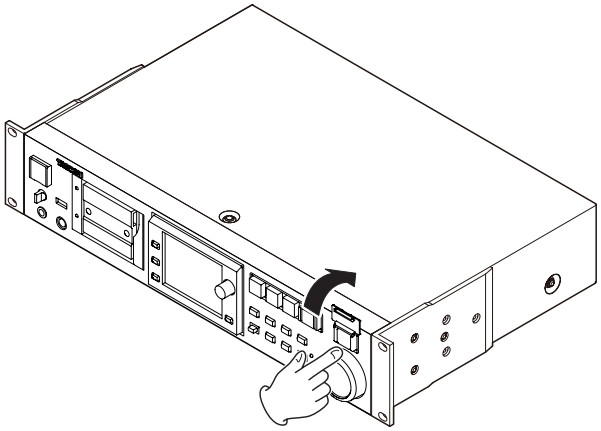


注意

ヘッドホンを接続する前や、ヘッドホンを接続した状態でPOWERスイッチをオン／オフする前には、PHONESつまみで音量を最小（左いっぱい）にしてください。突然大きな音が出て、聴力障害などの原因となることがあります。

オンライン機能を使用する

音声をライン出力端子から出力するには、フロントパネルのON LINEスイッチ表面のカバーを開き、ON LINEスイッチを押します。



このとき、ON LINEスイッチが点灯します。また、別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）などを接続している場合には、マスターフェーダーを適切なレベルに調節します。マスターフェーダーが一番下に下がっているとき、音声はライン出力端子から出力されません。

再度ON LINEスイッチを押すとオフになり、スイッチは消灯し、音声はライン出力端子から出力されなくなります。

オンライン機能の詳細については、125ページ「オンライン機能」をご参照ください

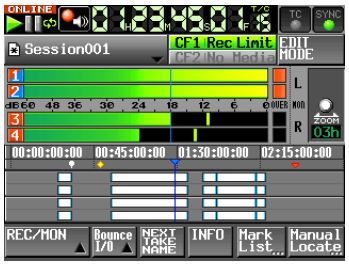
録音動作での制約事項

本機では、1つのフォルダー内のファイル、フォルダーなどの総数が多くなると、以下のようにそのセッションでの録音が制限されることがあります。

1つのフォルダー内のファイル、フォルダーなどの総数が約20,000を超えた場合

停止状態から新規テイクの録音ができない場合があります。また、プロジェクトやセッションをロードした際に、そのセッションへ録音できない場合があります。これらのとき、以下のポップアップメッセージが表示されます。

また、この時にはホーム画面の現在選択されているCFカードの録音可能残り時間表示部に“Rec Limit”と表示されます。



注意

1つのフォルダー内のファイル、フォルダーなどの総数には、本機外で作成されたファイルやフォルダーも含まれます。また、管理ファイルやシステムファイルなどの通常見えないファイルやフォルダーも含みます。

プロジェクトについて

本機は、プロジェクト形式でオーディオファイルを管理します。
CFカードの中にはプロジェクトフォルダー群、プロジェクトフォルダーの中にはテイクをまとめるためのセッションフォルダー群、セッションフォルダーの中にテイクと呼ばれるオーディオファイル群があります。

プロジェクト
1つの番組、作品の全素材の集まりです。

セッション
プロジェクト内の素材の集まりです。

テイク
各セッションで録音した素材です。
ただし、タイムラインモードではテイクはありません。リージョンと呼ぶ単位で管理します。

注意

プロジェクト内のサンプリング周波数は固定です。

ファイルフォーマットについて

本機で記録再生できるファイルフォーマットは、以下の通りです。

ファイルフォーマット
BWF ／ WAV *1
***1**：WAVファイルの記録は、本機では行えません。
（再生のみ可能）

サンプリング周波数
44.1/48/47.952/48.048/88.2/96kHz
（47.952/48.048 : 48kHz±0.1% pull-down/pull-up）

トラック数
4トラック

ファイルモード
モノフォニック、ポリフォニック
（モノフォニックモードは、バージョンアップで対応予定）

モノフォニックモードとポリフォニックモード

モノフォニックモードでは、各トラックがそれぞれ独立したモノラルのBWFファイルとして録音されます。
ポリフォニックモードでは、複数のトラックが1つのまとまったBWFファイルとして録音されます。
ポリフォニックファイルに対応したオーディオアプリケーションなどにファイルを転送する際、複数のトラックをまとめてインポートすることができます。

注意

現在のバージョンでは、モノフォニックモードは選択できません。ポリフォニックが自動で設定されます。
（モノフォニックモードは、バージョンアップで対応予定）

モノフォニックモードでのファイル記録フォルダー

モノフォニックモードでは、ファイルの記録位置（フォルダー）を以下の2つから選択できます。

サブフォルダー（Sub Folder）モード
プロジェクト下のセッションのフォルダーにテイクごとのサブフォルダーを作成し、そのサブフォルダーにファイルを記録します。

セッションルート（Session Root）モード
プロジェクト下のセッションのフォルダーに直接ファイルを記録します。

注意

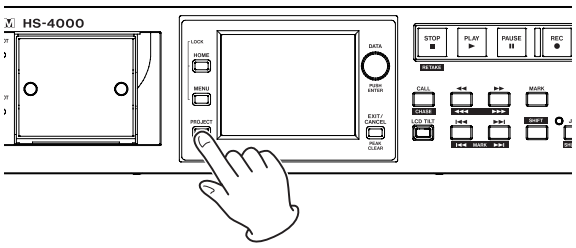
- セッションルートモードを選択した場合には、セッションのフォルダーに多くのファイルが作成されます。このため、1つのセッション内で録音できる最大テイク数が通常より大幅に少なくなる場合があります。（ → 36ページ「録音動作での制約事項」）
- 録音中に**REC**キーを押して、次のテイクの録音を開始しようとする場合に、ポリフォニックモード、サブフォルダーモードでは録音開始後、4秒で次のテイクが録音できますが、セッションルートモードの場合4秒以上かかる場合があります。

メモ

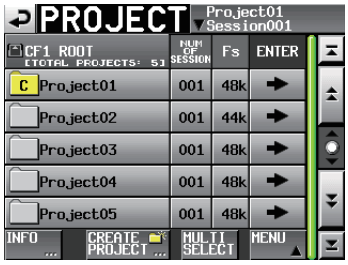
出荷時は、サブフォルダーに設定されています。
（モノフォニックモードは、バージョンアップで対応予定）

プロジェクト画面について

フロントパネルのPROJECTキーを押すと、プロジェクト画面を表示します。
このとき、最後に表示したプロジェクト画面（プロジェクト選択画面、セッション選択画面、AES31ファイル選択画面、テイク選択、プレイリスト選択画面のいずれか）を表示します。本文では、プロジェクト選択画面が表示されるものとして説明します。



プロジェクト選択画面



●フォルダー表示
現在のフォルダー階層およびプロジェクト数を表示します。（上図の例は、CF1のルートフォルダー、プロジェクト数は5個）

●NUM OF SESSION表示
プロジェクトに含まれるセッション数を表示します。

●Fs表示
プロジェクトのサンプリング周波数を表示します。
以下のサンプリング周波数については、省略表示されます。

サンプリング周波数	Fs省略表記
44.1kHz	44k
47.952kHz（48kHz−0.1% pull-down）	48k−
48.048kHz（48kHz+0.1% pull-up）	48k+
88.2kHz	88k

●ENTERボタン
カレントプロジェクト（“C”アイコンに“C”が表示され黄色くハイライト表示されたプロジェクト）の“➡”ボタンを押すと、そのプロジェクトの中身を表示します。
カレントプロジェクト以外のプロジェクトの“➡”ボタンを押すと、そのプロジェクトをロードするかを確認するポップアップウィンドウが表示されます。
“OK”ボタンを押すと、ロード完了後にそのプロジェクトの中身を表示します。

●プロジェクト名ボタン
該当するプロジェクトを選択します。
現在ロードされているプロジェクトには黄色くハイライト表示された“C”アイコンの中に“C”と表示されます。

●INFOボタン
プロジェクトを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたプロジェクトの情報をポップアップウィンドウに表示します。
プロジェクトを選択していない状態でこのボタンを押すと、CFカード全体の情報を表示します。

●CREATE PROJECTボタン
新規プロジェクトを作成する画面を表示します。

●MULTI SELECTボタン
プロジェクトを複数選択できるモードにします。

●MENUボタン
“LOAD”、“REBUILD”、“EDIT NAME”、“DELETE”を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

●スクロールボタン
プロジェクトリストの先頭、末尾、1ページ（5行）ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使うと、プロジェクトリストを1行ずつスクロールすることができます。

●画面右上のプロジェクト名／セッション名表示
この部分を押すと、モードにより以下の画面を表示します。

タイムラインモード	カレントセッションのAES31ファイル選択画面が表示されます。
テイクモード	カレントセッションのテイク選択画面が表示されます。
プレイリストモード	カレントセッションのプレイリスト選択画面が表示されます。

セッション選択画面

●プロジェクト名表示
現在のプロジェクト名を表示します。
この部分を押すとプロジェクト選択画面を表示します。

●NUM OF TAKE表示（タイムラインモード、テイクモード）
セッションに含まれるテイク数を表示します。

●TOTAL TIME表示（タイムラインモード、テイクモード）
セッションに含まれるテイクの合計時間を表示します。

●NUM OF PLAYLISTS表示（プレイリストモード）
セッションに含まれるプレイリストの数を表示します。

●ENTERボタン
カレントセッション（“C”アイコンに“C”が表示され黄色くハイライト表示されたセッション）の“➡”ボタンを押すと、そのセッションの中身を表示します。
カレントセッション以外のセッションの“➡”ボタンを押すと、そのセッションをロードするかを確認するポップアップウィンドウが表示されます。
“OK”ボタンを押すと、そのセッションの中身を表示します。

●セッション名ボタン
該当するセッションを選択します。
現在ロードされているセッションには黄色くハイライト表示された“ C ”アイコンの中に“C”と表示されます。

●INFOボタン
セッションを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたセッションの情報をポップアップウィンドウに表示します。
セッションを選択していない状態でこのボタンを押すと、現在のプロジェクトについての情報を表示します。

●MAKE SESSIONボタン
新規セッションを作成する画面を表示します。

●MULTI SELECTボタン
セッションを複数選択できるモードにします。

●MENUボタン
“LOAD”、“REBUILD”、“COPY”、“DELETE”を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

●スクロールボタン
セッションリストの先頭、末尾、1ページ（5行）ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使うと、セッションリストを1行ずつスクロールすることができます。

●画面右上のプロジェクト名／セッション名表示
この部分を押すと、モードにより以下の画面を表示します。

タイムラインモード	カレントセッションのAES31ファイル選択画面が表示されます。
テイクモード	カレントセッションのテイク選択画面が表示されます。
プレイリストモード	カレントセッションのプレイリスト選択画面が表示されます。

AES31ファイル選択画面

AES31ファイル選択画面は、オペレーションモードがタイムラインモードのときのみ表示されます。

●セッション名表示
現在のセッション名を表示します。
この部分を押すとセッション選択画面を表示します。

●IMPORT表示
該当するAES31ファイル（AES31編集情報のファイル）の“➡”ボタンを押すと、そのAES31ファイルの編集情報を取り込みます。

●AES31ファイル名ボタン
該当するAES31ファイルを選択します。

●INFO ボタン
AES31ファイルを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたファイルの情報をポップアップウィンドウに表示します。
AES31ファイルを選択していない状態でこのボタンを押すと、現在のセッションについての情報を表示します。

テイク選択画面

テイク選択画面は、オペレーションモードがテイクモードのときのみ表示されます。

●セッション名表示
現在のセッション名を表示します。
この部分を押すと、セッション選択画面を表示します。ただし、ホーム画面でテイク名表示ボタンのプルダウンメニューから“TAKE LIST”ボタンを押して表示されたテイク選択画面では、セッション選択画面は表示されません。

●LENGTH表示
テイクの長さ（時間）を表示します。

●LOADボタン
該当するテイクの“➡”ボタンを押すと、そのテイクをロードします。

●テイク名ボタン
該当するテイクを選択します。
現在ロードされているテイクには、黄色にハイライト表示された“ 001 ”アイコンの中にカレントを表す“C”が表示されます。

●INFOボタン
テイクを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたテイクの情報をポップアップウィンドウに表示します。
テイクを選択していない状態でこのボタンを押すと、現在のセッションについての情報を表示します。

●CIRCLE @ TAKEボタン
テイクを選択した状態でこのボタンを押すと、そのテイクの名前の先頭に“@”を付加／削除します。

●MULTI SELECTボタン
テイクを複数選択できるモードにします。

●MENUボタン
“SORT”、“MOVE”、“EDIT NAME”、"UNLOCK（ALL)"、"LOCK（ALL)”、“LOAD”、“REBUILD”、“EDIT.TC”、“COPY”、“DELETE”を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

●スクロールボタン
テイクリストの先頭、末尾、1ページ（5行）ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使うと、テイクリストを1行ずつスクロールすることができます。

プレイリスト選択画面

プレイリスト選択画面は、オペレーションモードがプレイリストモードのときのみ表示できます。

●セッション名表示

現在のセッション名を表示します。
この部分を押すと、セッション選択画面を表示します。

●LOADボタン

“➔”ボタンを押すと、ロードを行うための確認ポップアップを表示します。

●プレイリスト名ボタン

該当するプレイリストを選択します。
シングルモード時は、現在ロードされているプレイリストの“ ”アイコンが黄色にハイライト表示され、その中にカレントを表す“C”が表示されます。
デュアルモード、A/B MIXEDモード時には、プレーヤー Aにロードされているプレイリストの“ ”アイコンが黄色にハイライト表示され、その中に“A”が、プレーヤー Bにロードされているプレイリストには黄色にハイライト表示された“ ”アイコンの中に“B”が表示されます。

●INFOボタン

プレイリストを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたプレイリストの情報をポップアップウィンドウに表示します。
プレイリストを選択していない状態でこのボタンを押すと、現在のセッションについての情報を表示します。

●NEW ／ IMPORTボタン

“NEW”、“IMPORT”を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

●MENUボタン

“LOAD”（デュアルモード、A/B MIXEDモード時は“LOAD to A”、“LOAD to B”）、“EDIT NAME”、“DELETE”を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

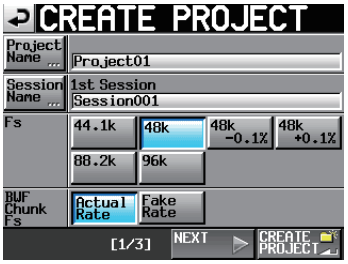
●スクロールボタン

プレイリストのリストの先頭、末尾、1ページ（5行）ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使うと、リストを1行ずつスクロールすることができます。

プロジェクトの操作

新規プロジェクトを作成する

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. “PROJECT”画面の“CREATE PROJECT”ボタンを押して、“CREATE PROJECT”画面を表示します。
   この画面には、3つの画面があります。



[CREATE PROJECT画面－1]

この画面では、次の設定を行います。

Project Name

“Project Name”ボタンを押すことにより、プロジェクト名を編集する画面を表示します。
プロジェクト名と以下のセッション名の最大文字数は、31文字です。32文字目以降は、切り捨てられます。

Session Name

“Session Name”ボタンを押すことにより、最初に作るセッション名を編集する“1st Session”画面を表示します。
“1st Session”画面では、最大文字数以内の背景が黄色く表示されます。

Fs

プロジェクトのサンプリング周波数を設定します。
“48k−0.1%”ボタンはプルダウン、“48k+0.1%”ボタンはプルアップに対応したサンプリング周波数です。

BWF Chunk Fs

BWFチャンクに書き込むサンプリング周波数を設定します。実際のサンプリング周波数を書き込む場合は、“Actual Rate”ボタンを選択します。
プルダウン／プルアップ時に、48k −0.1% ／ +0.1%のサンプリング周波数ではなく、48kを書き込む場合は“Fake Rate”ボタンを選択します。

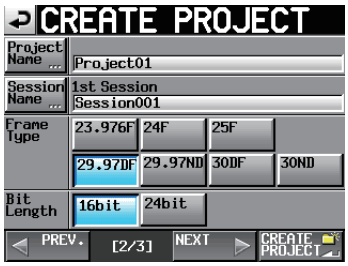
NEXTボタン

次の画面を表示します。

CREATE PROJECTボタン

現在の設定でプロジェクトの作成を実行します。
同じ名前のプロジェクトが存在する場合は、このボタンが灰色表示になり新規プロジェクトを作成することはできません。

3. 設定が終了したら、“NEXT”ボタンを押します。



[CREATE PROJECT画面－2]

この画面では、次の設定を行います。

Frame Type
　タイムコードのフレームタイプを設定します。

Bit Length
　録音時のビット長を設定します。

PREVボタン
　前の画面を表示します。

4. 設定が終了したら、“NEXT”ボタンを押します。

[CREATE PROJECT画面－3]

この画面では、次の設定を行います。

TIMELINE START TIME
　タイムラインモードのスタート時刻を設定します。
　“EDIT”ボタンを押すと、スタート時刻の編集画面を表示します。

TIMELINE Rec Tracks
　タイムラインモード時の録音トラック数を設定します。

OTHERS
　その他のプロジェクトの設定を、現在の設定値（“Current Setting”ボタン）にするか、工場出荷時の設定値（“Factory Preset”ボタン）にするかを選択します。

5. 設定が終了したら、“CREATE PROJECT”ボタンを押します。

メモ

- 同じプロジェクト名のプロジェクトが存在する場合は、“CREATE PROJECT”ボタンが灰色表示になり新規プロジェクトを作成することができません。この場合は、プロジェクト名を変更してください。
- 画面－2および画面－3で“PREV”ボタンを押すと、1つ前の画面に戻ります。

6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンを押します。

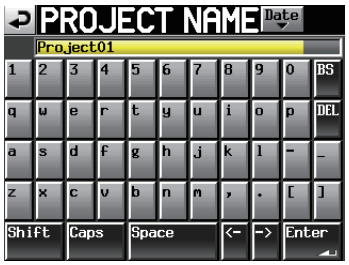
プロジェクトの作成が完了すると、ホーム画面に戻ります。

メモ

- 新規プロジェクトを作成直後は、作成したプロジェクトがカレントプロジェクト（現在ロード中のプロジェクト）となります。カレントプロジェクトは、“PROJECT”画面にてプロジェクト名の左にある“C”アイコンが黄色にハイライト表示され、その中に“C”が表示されます。
- 新規プロジェクト／セッション作成時、ホーム画面の“NEXT TAKE NAME”タブ画面の設定値は、“Session Name”設定とし、作成した“セッション名”＋“－T001”に初期化されます。

プロジェクト名を編集する

1. “CREATE PROJECT”画面で、“Project Name”ボタンを押し、以下の“PROJECT NAME”画面を表示します。



メモ

- “PROJECT NAME”画面などの名前入力画面には、英数字および記号以外の文字は表示されません。
　英数字および記号以外の文字が名前に含まれていた場合は、“PROJECT NAME”画面などの名前入力画面を表示する際、これらの文字が除去されます。

Dateボタン
　このボタンを押すと、プロジェクト名が“yyyy-mm-dd”形式の本体内蔵時計の日付に置換されます。
　同じプロジェクト名またはセッション名があるときは、"_"（アンダースコア）に加えてその時点で、存在しない番号が付加されます。
　“Date”ボタンを押して名前を日付に置換した後も、この画面での名前の編集は行えます。

プロジェクト名表示エリア
　入力したプロジェクト名を表示します。
　最大文字数以内の背景が黄色く表示されます。

キャラクターボタン
　プロジェクト名を入力します。

BSボタン
　カーソルの手前の文字を削除します。

DELボタン
　カーソルの後ろの文字を削除します。

Shiftボタン
　数字／記号ボタンのキャラクターを切り換え、英字の大文字／小文字を切り換えます。

Capsボタン
　英字を大文字にします。

Spaceボタン
　スペースを挿入します。

<ー／ーボタン
　カーソルを移動します。

Enterボタン
　入力を確定します。

- “PROJECT NAME”画面を表示しているときは、外付けキーボードを使用して名前を入力することができます。

2. “PROJECT NAME”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押して、プロジェクト名を確定します。

入力文字数制限について

プロジェクト名表示エリアでは、最大文字数以内の背景が黄色く表示されます。最大文字数を超えた部分の背景は灰色で表示され、“Enter”ボタンを押すと切り捨てられます。

後からプロジェクト名を変更する

1. “PROJECT”画面で、名前を編集したいプロジェクトを選択します。選択されたプロジェクト名の背景が黄色くなります。

2. “PROJECT”画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

3. プルアップメニュー項目内の“EDIT NAME”ボタンを押して、“PROJECT NAME”画面を表示します。

メモ

複数のプロジェクトを選択している場合は、プルアップメニュー項目内の“EDIT NAME”ボタン（プロジェクト名の編集）は選択できません。

4. プロジェクト名を入力します。入力方法は、上記と同じです。

5. “PROJECT NAME”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押すとプロジェクト名を確定し、プロジェクト画面に戻ります。

最初に作るセッション名を編集する

“CREATE PROJECT”画面で“Session Name”ボタンを押し、以下の“1st SESSION”画面を表示します。

名前の入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

メモ

セッション名は、後から変更することはできません。

プロジェクトをロードする

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。

2. ロードしたいプロジェクトを選択します。

3. “PROJECT”画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

4. プルアップメニュー項目内の“LOAD”ボタンを押します。

メモ

複数のプロジェクトを選択している場合は、“LOAD”（プロジェクトのロード）は選択できません。

5. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
ロードが完了すると、ホーム画面を表示します。

プロジェクトを再構築する

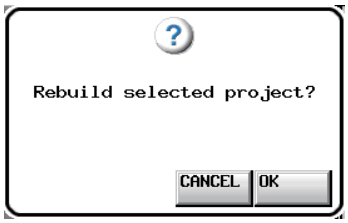
FTPなどにより本機のファイルを削除した際など、管理ファイルと音声ファイルとの間に不整合が生じた場合には、リビルド（再構成）を実施します。

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. 再構築したいプロジェクトを選択します。
   “PROJECT”画面の“MULTI SELECT”ボタンを押して、複数のプロジェクトを選択することもできます。
3. “PROJECT”画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

[1つのプロジェクトを選択した場合]

[複数のプロジェクトを選択した場合]

4. プルアップメニュー項目内の“REBUILD”ボタンを押します。
5. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



再構築中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。再構築が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

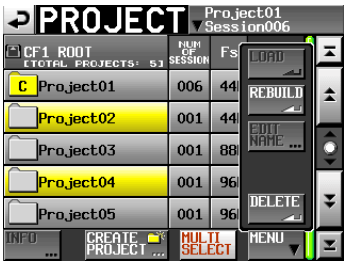
メモ

“PROJECT”画面において、何も選択しない状態で再構築を実行すると、選択されたCFカード全体を再構築します。

プロジェクトを削除する

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. 削除したいプロジェクトを選択します。
   “PROJECT”画面の“MULTI SELECT”ボタンを押して、複数のプロジェクトを選択することもできます。
3. “PROJECT”画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

[1つのプロジェクトを選択した場合]



[複数のプロジェクトを選択した場合]

4. プルアップメニュー項目内の“DELETE”ボタンを押します。
5. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

削除中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。削除が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

注意

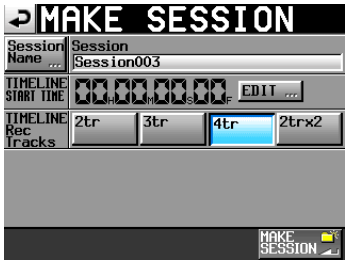
プロジェクトを削除すると、プロジェクトに含まれる全てのセッションのフォルダ、セッションデータ、テイク、およびプレイリストも削除されます。

セッションの操作

新規セッションを作成する

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. 新規セッションを作成するプロジェクトの“➡”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
   カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。

3. “MAKE SESSION”ボタンを押して、“MAKE SESSION”画面を表示します。



この画面では、次の設定を行います。

Session Name

このボタンを押すことにより、セッション名を編集する画面を表示します。
セッション名の最大文字数は、31文字です。
32文字目以降は、切り捨てられます。また、最大文字数以内の背景が黄色く表示されます。

TIMELINE START TIME

“EDIT”ボタンを押すことにより、タイムラインモードでの開始時刻を設定できます。

TIMELINE Rec Tracks

タイムラインモードでの録音トラック数を設定します。
設定ボタン：“2tr”、“3tr”、“4tr”、"2trx2"

注意

セッション名は、後から変更することはできません。
セッション名の先頭に“@”は使えません。

4. “MAKE SESSION”ボタンを押します。
5. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

セッション作成中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
セッションの作成が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

- 新規セッション作成直後は、作成したセッションがカレントセッション（現在ロード中のセッション）になります。
  カレントセッションは、セッション選択画面にてセッション名の左にある“C”アイコンが黄色にハイライト表示され、その中に“C”が表示されます。
- 新規プロジェクト／セッション作成時、ホーム画面の“NEXT TAKE NAME”タブ画面の設定値は、“Session Name”設定とし、作成した“**セッション名**”＋“−T001”に初期化されます。

セッションをロードする

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. ロードしたいセッションを含むプロジェクトの“➡”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
   カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。
3. ロードしたいセッションを選択します。
4. セッション画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

5. プルアップメニュー項目内の“LOAD”ボタンを押します。

6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

ロードが完了すると、ホーム画面を表示します。

メモ

カレントセッション（現在ロード中のセッション）は、セッション選択画面にて、セッション名の左にある“C”アイコンが黄色にハイライト表示され、その中に“C”が表示されます。

セッションを再構築する

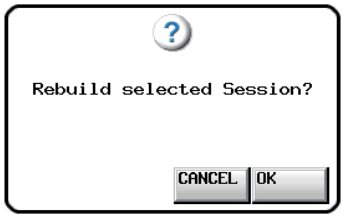
FTPなどにより本機のファイルを削除した際など、管理ファイルと音声ファイルとの間に不整合が生じた場合には、リビルド（再構成）を実施します。

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. 再構築したいセッションを含むプロジェクトの“➡”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
   カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。
3. 再構築したいセッションを選択します。
   “MULTI SELECT”ボタンを押して、複数のセッションを選択することもできます。
4. セッション選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

[1つのセッションを選択した場合]

[複数のセッションを選択した場合]

5. プルアップメニュー項目内の“REBUILD”ボタンを押します。
6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



再構築中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
再構築が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

- 再構築したいセッションのテイク選択画面でも、セッションを再構築することができます。
- セッション選択画面でセッションを選択しない状態で再構築を実行すると、カレントプロジェクト全体を再構築します。

セッションをコピーする

コピーはCF1からCF2に、またはCF2からCF1に行います（CFカードが2枚必要です）。セッションのコピーをすると、コピー先にも同じフォルダー構造を作ります。

注意

プロジェクト内にサンプリング周波数の異なるセッションをコピーすると、セッションの再構築ができなくなります。

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. コピーしたいセッションを含むプロジェクトの“➡”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
   カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。
3. コピーしたいセッションを選択します。
   “MULTI SELECT”ボタンを押して、複数のセッションを選択することもできます。

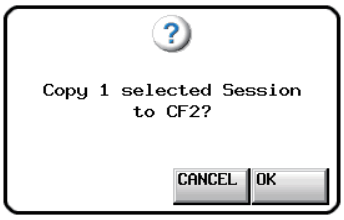
4. セッション選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

[1つのセッションを選択した場合]

[複数のセッションを選択した場合]

5. プルアップメニュー項目内の“COPY”ボタンを押します。

6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



コピー中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
コピーが完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

コピー先のCFカードに同名のセッションがあった場合は、上書き確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。
“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押すと、コピー先のフォルダーを削除した上でセッションをコピーします。

セッションを削除する

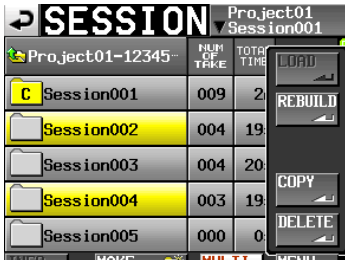
1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。

2. 削除したいセッションを含むプロジェクトをの“➔”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。

3. 削除したいセッションを選択します。
“MULTI SELECT”ボタンを押して、複数のセッションを選択することもできます。

4. セッション選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

[1つのセッションを選択した場合]



[複数のセッションを選択した場合]

5. プルアップメニュー項目内の“DELETE”ボタンを押します。

6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

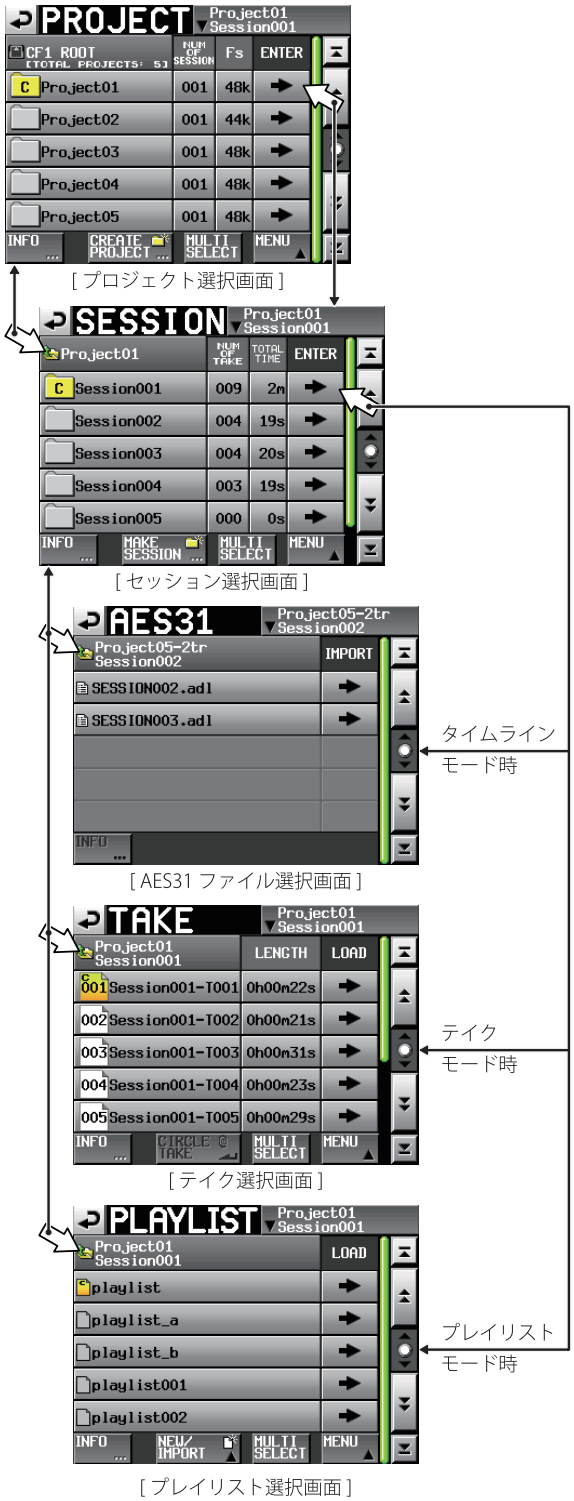
削除中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
削除を完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

注意

セッションを削除すると、セッションのフォルダーに含まれる全てのセッションデータ、テイク、およびプレイリストも削除されます。

プロジェクト画面の遷移

各プロジェクト画面（プロジェクト選択画面、セッション選択画面、AES31ファイル選択画面、テイク選択画面、プレイリスト選択画面）の“ENTER”ボタン、およびフォルダー名表示（プロジェクト名表示またはセッション名表示）ボタンを押したときの画面の遷移は以下のようになります。



メモ

オンエアーモード時は、“ON AIR LIST”画面だけが表示されます。

第6章　オペレーションモード

本機には、以下の4つのオペレーション（動作）モードがあります。

タイムラインモード

テープの様な時間軸ベースの作業環境（タイムライン）を提供します。

タイムラインモードでは、最大４トラックの録音、再生とBWF-Jキューポイントを含むマーク編集に対応しています。

テイクモード

テイク（ファイル）を記録再生単位とします。

最大４トラックの再生とBWF-Jキューポイントを含むマーク編集に対応しています。

プレイリストモード

プレイリスト再生機能を提供します。

プレイリストモードは、1系統のプレイリスト再生機能を提供するシングルモードと、独立２系統のプレイリスト再生機能を提供するデュアルモードとA/B MIXEDモードがあります。

シングルモードでは最大４トラックのプレイリスト再生に対応し、デュアルモードとA/B MIXEDモードでは最大２トラックのプレイリスト再生を２系統独立しての運用が可能です。

オンエアーモード

カレントメディアのルートにある選択されたオーディオファイル（本機で設定されたFsに一致したファイルのみ）を、再生します。

最大４トラックの再生に対応しています。

タイムラインモードでの機能

タイムラインモードで使用できる機能は、以下の通りです。

- 対応する全Fsで最大４チャンネル同時録音／再生
- 録音時に記録した音声を同時に再生し出力するコンフィデンスモニター（Fs：44.1kHz/48kHz/48kHz±0.1%かつ2トラックポリフォニックモード録音時かつミラー録音機能未使用時）
- デュアルスロットを活用したミラー録音機能（コンフィデンスモニター機能との併用は不可、バージョンアップで対応予定）
- タイムコード同期録音／再生
- タイムラインの指定区間を1つのファイルに書き出すバウンス機能
- BWF-Jキューポイントを含む各種マークセット／管理／編集／再生
- AES31フォーマットに対応（インポート／エクスポート）し、外部とのデータ交換を実現

タイムラインモードでは再生単位をリージョンと呼び、ホーム画面のトラック表示エリアに範囲表示します。

テイクモードでの機能

テイクモードで使用できる機能は、以下の通りです。

- 対応する全Fsで最大４チャンネル同時録音／再生
- 録音時に記録した音声を同時に再生し出力するコンフィデンスモニター（Fs：44.1kHz/48kHz/48kHz±0.1%かつ2トラックポリフォニックモード録音時かつミラー録音機能未使用時）
- オートキュー、オートレディ、インクリメンタルプレイ
- 別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）などを用いたポン出し再生（32キー ×3ページ）
- BWF-Jキューポイントを含む各種マークセット／管理／編集／再生

プレイリストモードでの機能

プレイリストモードで使用できる機能は、以下の通りです。

- プレイリスト編集／管理
- JPPAポン出し規格に対応（インポート／エクスポート）し、外部とのプレイリスト交換を実現

これ以外に、シングルモード、デュアルモード、A/B MIXEDモードでそれぞれ使える機能は、以下のとおりです。

シングルモード

- １系統の再生システムが動作
- オートキュー、オートレディ、インクリメンタルプレイ
- 対応する全Fsで４チャンネルまでのポリフォニックファイルを再生
- リモートコントローラー「TASCAM RC-HS32PD」などを用いたポン出し再生（32キー ×3ページ）

デュアルモード

- 2系統の独立した再生システムが動作（系統ごとにプレイリストを適用）
- オートキュー、オートレディ、インクリメンタルプレイ
- 対応する全Fsで２チャンネルまでのポリフォニックファイルを２系統同時再生
- リモートコントローラー「TASCAM RC-HS32PD」を用いたデュアルポン出し再生（プレーヤーごとに16キー ×6ページもしくは12キー ×8ページ／ページ切り換えはプレーヤーごとに独立）

メモ

- 読み込めるプレイリストは、カレントセッションにあるプレイリストのみです。カレント以外のセッションのプレイリストを読み込むことはできません。
- プレーヤー Aとプレーヤー Bの両方に同じプレイリストを読み込むことはできません。

A/B MIXEDモード

デュアルモードは、「左側のキーはA ／右側のキーがB」とキーの出力先が固定されたモードけですが、A/B MIXEDモードでは任意のキーの出力先をA ／ B切り換えできます。

- 2系統の独立した再生システムが動作
- 対応するFsで2チャンネルまでのポリフォニックファイルを2系統同時再生
- リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）を用いたデュアルポン出し再生（32キー ×3ページ）
- エントリー毎に独立して2系統の出力先を設定可能
- エントリー毎に独立して再生中のフラッシュキー押下時の動作を設定可能
- 本機ディスプレー表示およびRC-HS32PDのディスプレー表示とフラッシュキー表示色を5色に色分けし、出力先、状態を瞬時に見分けることが可能

A/B MIXEDモードの限定条件

- **“PLAY SETUP”** 画面の **“CONTROL”** タブ画面にある **“Auto Cue”**、**“Auto Ready”**、**“Inc. Play”** の各項目の設定は、いずれも **“OFF”** 固定となります。
- **“PLAY SETUP”** 画面の **“GENERAL”** タブ画面にある **“Play Mode”** 項目の設定は、**“One Take”** 固定となります。
- **“REMOTE SETUP”** 画面の **“General”** タブ画面の **“Flash Start Key Method”** 項目は、**“Individual”** 固定となります。プレイリストモード（A/B MIXED）以外では、**“Individual”** は無効状態となり選択できません。
- 時刻表示モードは、**“ELAPSED”**、**“REMAIN”**、**“ELAPSED/REMAIN”**、**“REMAIN/ELAPSED”**、**“T/C”** の5種類のみとなります。**“TOTAL”** と **“T.REM”** は、表示されません。
- 既存のプレイリストをロードした際に同一エントリーに対して出力先がA ／ B重なった場合は、後からロードしたプレイリストの設定となります。
- PPLファイルをインポートした際に同一エントリーに対して出力先がA ／ B重なった場合は、Aがこのエントリーの出力先になります。

プレイリストモード（デュアル）と（A/B MIXED）の機能対応表

	プレイリストモード（デュアル）	プレイリストモード（A/B MIXED）
プレーヤー数	2	2
対応音声チャンネル数	2	2
ポン出し再生エントリー数	100 x2	100
RC-HS32PD使用時のポン出しエントリー数	16キー x6ページ x2	32キー x3ページ
RC-HS32PD使用時のプレーヤーAのアサイン可能位置	RC-HS32PD左側の16キー	RC-HS32PD左右両側の32キー
RC-HS32PD使用時のプレーヤーBのアサイン可能位置	RC-HS32PD右側の16キー	RC-HS32PD左右両側の32キー
エントリーの出力先設定	フラッシュキーの位置で固定的に決まる	任意に設定可能
フラッシュキーを押した時の動作設定	全体一括切換で2択(Flash Start／Standby)	フラッシュキー毎の個別切換で3択（／／）

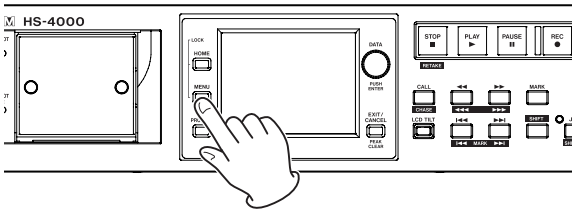
オンエアーモードでの機能

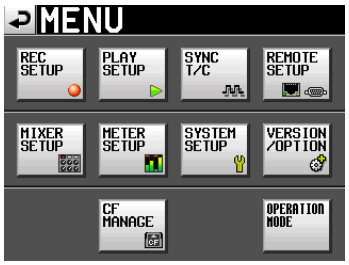
オンエアーモードで使用できる機能は、以下の通りです。

- 対応する全Fsでの４チャンネル再生
- BWF-J CUEポイント再生
- CREDITS再生

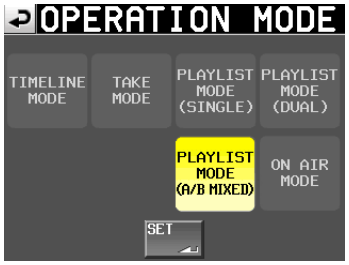
オペレーションモードを選択する

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。





2. “OPERATION MODE”ボタンを押して、“OPERATION MODE”画面を表示します。



3. 使用するモードのボタンを押して、選択します。
選択されたモードのボタンの背景が黄色になります。

TIME LINE MODE
タイムラインモード

TAKE MODE
テイクモード

PLAYLIST MODE（SINGLE）
プレイリストモード [シングル]

PLAYLIST MODE（DUAL）
プレイリストモード [デュアル]

PLAYLIST MODE（A/B MIXED）
プレイリストモード [A/B MIXED]

ON AIR MODE
オンエアーモード

4. “SET”ボタンを押すと選択したモードに切り換わり、ホーム画面が表示されます。

この章では、タイムラインモードでの操作方法を説明します。
本機をタイムラインモードで動作させるには、本機のオペレーションモードを「タイムラインモード」に設定してください。（ →50ページ「オペレーションモードを選択する」）
また、「第４章　基本操作」もあわせてお読みください。

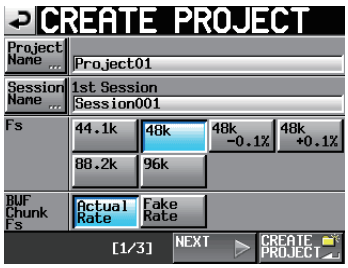
録音の準備をする

基本的な準備

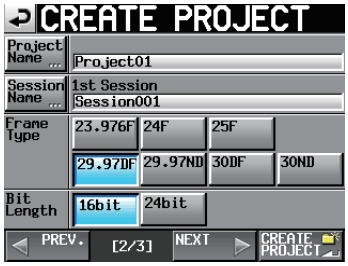
31ページ「第4章　基本操作」を参考に、基本となる準備を行ってください。

新規プロジェクトの作成

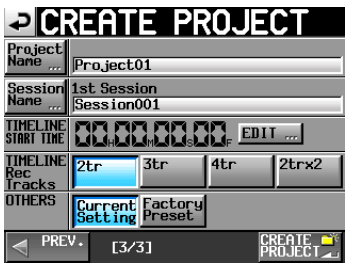
1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. “PROJECT”画面の“CREATE PROJECT”ボタンを押して、“CREATE PROJECT”画面[1/3] を表示します。



この画面では、プロジェクト名、最初に作るセッション名、サンプリング周波数、BWFチャンクに書き込むサンプリング周波数の設定を行います。
“NEXT”ボタンを押して、“CREATE PROJECT”画面[2/3]を表示します。



次に、フレームタイプとビット長の設定を行います。
“NEXT”ボタンを押して、“CREATE PROJECT”画面[3/3]を表示します。



最後にタイムラインモードのスタート時刻と録音トラック数の設定と、その他の設定を引き継ぐかの選択を行います。
各設定項目の詳細は、40ページ「新規プロジェクトを作成する」をご参照ください。

3. 設定が終了したら、“CREATE PROJECT”ボタンを押します。

メモ

- 同じプロジェクト名のプロジェクトが存在する場合は、“CREATE PROJECT”ボタンが灰色表示になり、新規プロジェクトを作成することができません。この場合は、プロジェクト名を変更してください。
- “CREATE PROJECT”画面の“[1/3]”および“[2/3]”画面にある“CREATE PROJECT”ボタンを押すことでも同じ操作が行えます。

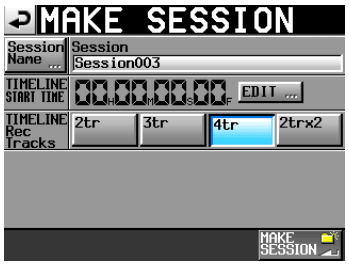
4. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンを押してホーム画面に戻します。

新規セッションの作成

必要に応じ、新しいセッションを作成します。

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. 新規セッションを作成するプロジェクトの“➔”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。

3. “MAKE SESSION”ボタンを押して、“MAKE SESSION”画面を表示します。



4. “Session Name”ボタンを押して、セッション名を編集する“SESSION NAME”画面を表示します。

セッション名入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

メモ

セッション名の先頭に“@”は使えません。

5. “Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押して、“MAKE SESSION”画面に戻ります。

6. 必要に応じてタイムラインの開始時刻と録音トラック数を設定します。

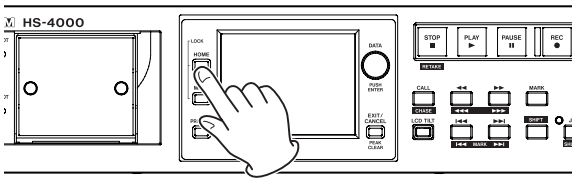
7. 設定が完了したら、“MAKE SESSION”ボタンを押します。

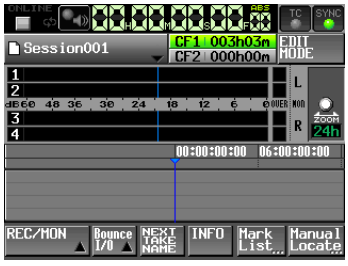
8. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押すと、新しいセッションが作成されてホーム画面に戻ります。

セッションの操作の詳細は、44ページ「セッションの操作」を参照してください。

録音トラックの設定

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。





2. “REC/MON”ボタンを押して、“REC”ボタンと“MON”ボタンをプルアップ表示します。

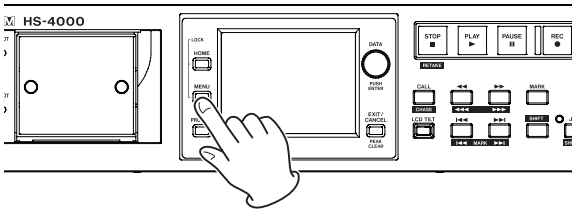
録音したいトラックの“REC”ボタンを押して、レコードファンクションをオンにします。
レコードファンクションがオンのときは、ボタンの背景が赤くなります。

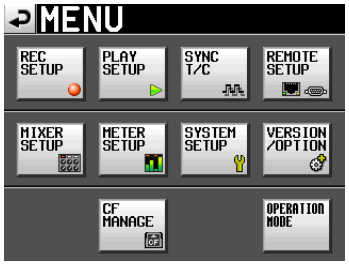
メモ

プロジェクト／セッション作成時に“TIMELINE Rec Tracks”で設定されたトラック数のレコードファンクションが連動します。

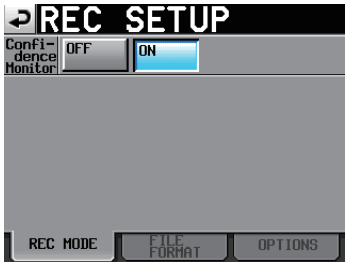
録音モードの設定

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。





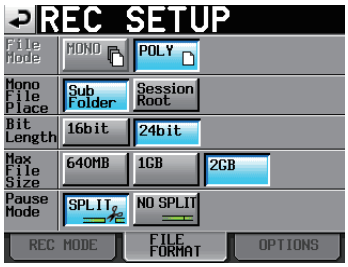
2. “REC SETUP”ボタンを押して、“REC SETUP”画面を表示します。



“REC MODE”画面では、コンフィデンスモニターのオン／オフの設定ができます。詳しくは、125ページ「コンフィデンスモニター」をご参照ください。

ファイルフォーマットの設定

“REC SETUP”画面で“FILE FORMAT”タブを押すと、以下の画面を表示します。



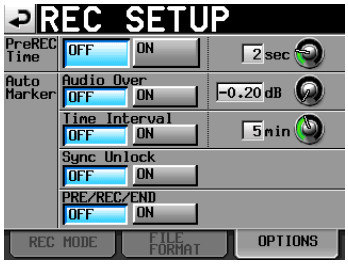
“FILE FORMAT”タブ画面では、量子化ビット数、最大ファイルサイズ、録音待機したときの処理方法を設定します。
選択した項目の背景が薄青色になります。詳しくは、102ページ「FILE FORMATタブ画面」をご参照ください。

メモ

タイムラインモードでは、ファイルモードは選択できません。また、モノラルファイルの記録フォルダーの設定は、無効になります。

その他の録音設定

“REC SETUP”画面で“OPTIONS”タブを押すと、以下の画面を表示します。



“OPTIONS”タブ画面では、プリレックタイム、オートマーカーの設定を行います。詳しくは、103ページ「OPTIONSタブ画面」をご参照ください。

録音する

録音開始位置へのロケート

◀◀[◀◀◀] ／ ▶▶[▶▶▶] キーの操作やマークジャンプ、マニュアルロケート機能を用いて、録音を開始したい時刻へロケートします。
タイムコード同期運転がオンのときは、入力されているタイムコードの時刻に録音をしますので上記ロケート操作は不要です。

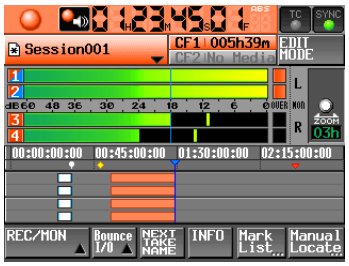
録音

本機が停止状態のときに、RECキーを押すと、録音待機状態になります。このときトランスポートステータス表示が“ ”アイコンになります。録音待機状態でPLAYキーを押すと、ロケートしているポイント（カレントポイント）より録音を開始します。

メモ

停止状態のときに、RECキーを押しながらPLAYキーを押しても録音を開始します。

タイムコード同期運転をオンにしている場合は、本機がマスター・タイムコードに同期したときのタイムコード時刻から録音を開始します。
録音を開始すると、ホーム画面左上のトランスポートステータス表示が録音表示に変わり、一部の背景が赤くなり、録音中であることを表示します。タイムカウンターも同時にスタートします。



タイムライン先頭からの経過時間（ABS時間）が23：59：59：MM（MMは最大フレーム）に達すると“RECORD stopped. ABS time is over 24h”のメッセージがポップアップウィンドウに表示され、録音が停止します。

オーバーライト録音

再生中にRECキーとPLAYキーを同時に押すと、その時点から瞬時に録音を開始します。

メモ

パラレルコントロールから録音を制御することも可能です（リテイクを除く）。

注意

録音待機状態のとき、パラレルコントロールのTALLY_RECORDはハイ、TALLY_PAUSEはローを出力します。
本体フロントパネルは、RECキーとPAUSEキーが点灯します。

録音の停止

録音を終了するには、STOP [RETAKE] キーを押します。

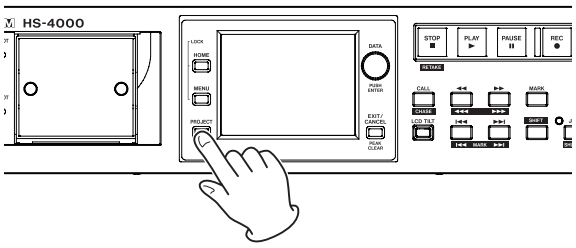
リテイク

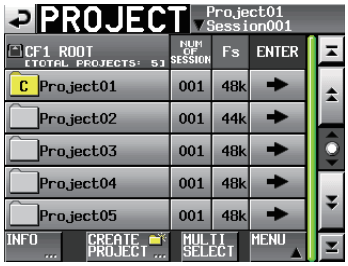
SHIFTキーを押しながらSTOP [RETAKE] キーを押すと、最後に録音したリージョンを削除します。
録音した音声ファイル自体はテイクとして残ります。

再生する

プロジェクト／セッションの選択

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。





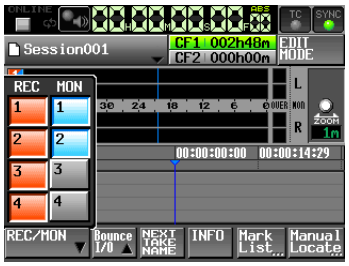
2. 再生したいプロジェクトの“➔”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
   カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。
3. 再生したいセッション名ボタンを押して、選択状態にします。
4. “MENU”ボタンを押してプルアップメニューを表示し、“LOAD”ボタンを押します。
   ポップアップウィンドウに“Load selected Session?”が表示されます。

5. “OK”ボタンを押します。
   ロードが完了すると、ホーム画面に戻ります。

インプットモニターの設定

再生するチャンネル（トラック）のインプットモニターは、オフに設定してください。インプットモニターがオンになっているチャンネルからは、音声入力端子からの音声が出力されます。

1. ホーム画面の“REC/MON”ボタンを押して、“REC”ボタンと“MON”ボタンをプルアップ表示します。



2. 再生するチャンネルのインプットモニターがオン（“MON”ボタンが青く点灯）になっているときは、その“MON”ボタンを押して、オフ（灰色に消灯）にします。

オンライン機能の設定

125ページ「オンライン機能」を参考に、オンライン出力の設定を行ってください。

再生開始位置へのロケート

◀◀ [◀◀◀] ／ ▶▶ [▶▶▶] キーの操作やマークジャンプ、マニュアルロケート機能を用いて、再生を開始したい時刻へロケートします。タイムコード同期運転がオンのときは、入力されているタイムコードの時刻に同期して再生しますので上記ロケート操作は不要です。

再生

PLAYキーを押します。

PAUSEキーを押すと、再生待機します。

再生待機を解除するには、PLAYキーを押します。

STOP [RETAKE] キーを押すと、停止します。

I◀◀ [MARK I◀◀] キーまたは▶▶I [MARK ▶▶I] キーを押すと、リージョンの先頭にスキップします。

◀◀ [◀◀◀] ／ ▶▶ [▶▶▶] キーを押している間は、早戻し／早送り再生をします。

SHIFTキーを押しながら、I◀◀ [MARK I◀◀] キーまたは▶▶I [MARK ▶▶I] キーを押すと、マークを移動します。

SHIFTキーを押しながら、◀◀ [◀◀◀] キーまたは▶▶ [▶▶▶] キーを押している間は、高速サーチをします。

STOPキーを押しながらI◀◀ [MARK I◀◀] キーまたは▶▶I [MARK ▶▶I] キーを押すと、録音されている最初のリージョンの先頭、または最後のリージョンの末尾にスキップします。（フロントパネルのキーでのみ操作可能）

メモ

PARALLEL端子から再生を制御することも可能です。

コール

CALL [CHASE] キーを押すと、最後に再生待機状態から再生を開始したポイント（コールポイント）にロケートし、再生待機状態となります。

BWF-Jキューポイント（タイムラインモード）

“PLAY SETUP” 画面 “GENERAL” タブ画面の “Follow BWF-J” 項目がオンのとき、再生中にBWF-Jキューポイントを検出すると以下の動作をします。また、“REMOTE SETUP” 画面 “PARALLEL” タブ画面の “BWF-J Tally” 項目がオンのとき、各BWF-Jキューポイントに対応してパラレルリモート端子よりキュー信号やタリー信号を出力します。ただし、タイムコード同期再生中は、キュー信号やタリー信号の出力のみ行います。

BC$STANDBY	セッションロード時、最初に現れるBC$STANDBYポイントに移動し、再生待機。再生中にこのポイントに到達すると、再生待機。どちらの場合も、BC$STANDBYタリーを出力。
BC$CM	再生中にこのポイントに到達すると、BC$CMキュー信号を出力。
BC$END	再生中にこのポイントに到達すると、BC$ENDキュー信号を出力。
BC$STOP	再生中にこのポイントに到達すると、BC$STOPキュー信号を出力し、停止。
BC$FILE	再生中にこのポイントに到達すると、BC$ENDキュー信号を出力。
BC$PAUSE	再生中にこのポイントに到達すると、BC$PAUSEタリーを出力し、再生待機。

インポート／エクスポート

AES31編集情報をインポートする

カレントセッションのフォルダーに置いてあるAES31編集情報をカレントセッション（現在ロード中のセッション）のタイムラインにインポートします。
パソコンでCFカードを見たときのフォルダーは、以下のようになります。

[CFカードのドライブ名]：¥ [プロジェクト名] ¥ [セッション名] ¥ [AES31編集情報]

メモ

カレントセッションのフォルダー以外のフォルダーにあるAES31編集情報のファイルは、インポートすることができません。

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT” 画面を表示します。
2. AES31編集情報をインポートしたいセッションを含むプロジェクトの “➔” ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
   カレントプロジェクトではない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK” ボタンを押します。
3. AES31編集情報をインポートしたいセッションの “➔” ボタンを押して、AES31選択画面を表示します。
   カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK” ボタンを押します。
   セッションのフォルダー内にAES31編集ファイルが見つかると、リストに表示します。

ヒント

ファイルの名前部分を押してファイルを選択した後、“INFO” ボタンを押すと、そのファイルの更新日時とファイルサイズを表示します。

4. インポートしたいAES31編集情報ファイルの “➔” ボタンを押します。
   プロジェクトがロードされると、ホーム画面に戻ります。

5. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

AES31編集情報のインポート中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
インポートが完了するとポップアップウィンドウが消え、ホーム画面に切り換わります。
カレントセッションのタイムラインは、インポートした内容に置き換わります。

ヒント

インポート後、セッション名ボタンを押してプルダウンメニューを表示して“SAVE”ボタンを押すと、インポートした内容のタイムラインが、選択されているCFカードに保存されます。

AES31編集情報をエクスポートする

カレントセッション（現在ロード中のセッション）のタイムラインをAES31ファイルに出力（エクスポート）します。
エクスポートしたファイルは、カレントセッションのフォルダーに作成されます。

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。

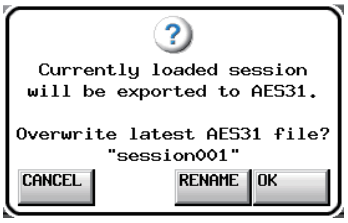
2. ホーム画面のセッション名ボタンを押して、プルダウンメニューを表示します。

3. プルダウンメニュー項目の“EXPORT AES31”ボタンを押して、AES31編集ファイル名を入力する“AES31 NAME”画面を表示します。

ファイル名を入力します。入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

メモ

カレントセッションで、すでにAES31ファイルをインポートまたはエクスポートしたことがあるときは、そのファイルに上書きするかどうかを確認するポップアップウィンドウが表示されます。



“OK”ボタンを押すとそのファイルに上書きし、“RENAME”ボタンを押すと“AES31 NAME”画面を表示します。

4. “AES31 NAME”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

5. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

メモ

すでにその名前のファイルが存在するときは、そのファイルに上書きするかどうかを確認するポップアップウィンドウが表示されます。
“OK”ボタンを押すとそのファイルを上書きし、“CANCEL”ボタンを押すと“AES31 NAME”画面に戻ります。

タイムラインを保存する

リージョンの編集やマークの付加や編集、タイムライン先頭のタイムコード時刻の変更を行った場合には、タイムラインを保存（SAVE）してください。タイムラインの保存を行わない場合には、他のセッションをロードしたり、CFカードを抜いたり、本機の電源を切るなどすると、変更した内容はクリアされます。

メモ

リージョンの編集や、マークの付加や編集を行ったが保存を行っていない場合には、セッション名表示のアイコンに“*”が表示されます。また、“*”が表示されている状態でAES31編集情報をインポートしたり、他のプロジェクト／セッションをロードしたり、オペレーションモードを切り換えるなどの操作を行った場合には、作業中のタイムラインを保存するかどうかのポップアップメッセージを表示します。

1. フロントパネルにあるHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ホーム画面でセッション名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“SAVE”ボタンを押すと、選択されているCFカードに保存されます。
   保存中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。保存が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

タイムラインを保存すると、最後にインポート／エクスポートしたAES31ファイルにタイムラインの内容を上書き出力（エクスポート）します。

全テイクをインポートする

メモ

各テイクは、テイクに設定されているタイムコード時刻のタイムライン上にインポートされます。タイムコード時刻が設定されていないテイクは、[00h 00m 00s 00f] にインポートされます。

現在のタイムラインをクリアし、カレントセッションのフォルダーにある“TIMELINE Rec Tracks”設定と一致する全テイクをタイムラインにインポートします。

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ホーム画面のセッション名表示ボタンを押して、プルダウンメニューを表示します。

3. プルダウンメニュー項目の“IMPORT ALL TAKES”ボタンを押します。
4. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されます。

“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押すと、カレントタイムラインをクリアし、カレントセッションのフォルダーにある全テイクをインポートします。
“CANCEL”ボタンを押すと、ホーム画面に戻ります。

メモ

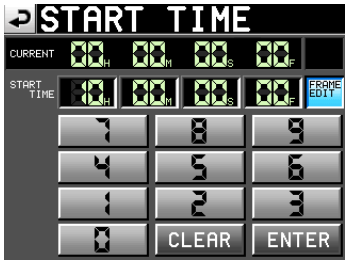
現在の“TIMELINE Rec Tracks”設定と一致しないテイクは、インポートされません。
“TIMELINE Rec Tracks”設定が“2tr”の場合、2chポリフォニックファイルのテイクがインポートされます。

タイムライン先頭のタイムコード時刻を変更する

現在のタイムライン先頭のタイムコード時刻を変更します。

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ホーム画面のセッション名ボタンを押して、プルダウンメニューを表示します。

3. プルダウンメニュー項目の **“START TIME EDIT”** ボタンを押して、"START TIME"画面を表示します。



“FRAME EDIT” ボタンを押して、フレーム単位での入力をするかしないかの設定ができます。
数字ボタンを使って、テイクのスタートタイムを入力します。

- 入力する桁を選択せずに入力すると、最下位桁から順に入力します。
- 入力する桁を選択する場合は、その桁を押し、背景を黄色く反転させ、数字ボタンもしくは**DATA**ダイヤルを使って、2桁ずつ入力します。
- **“CLEAR”** ボタンを押すと、入力値が全てゼロクリアされます。

4. **“ENTER”** ボタンを押すと、現在のタイムライン先頭のタイムコード時刻が変更され、ホーム画面に戻ります。

メモ

タイムラインを保存するまで、変更した内容はCFカードに保存されません。

ヒント

外付けキーボードを使っての編集も可能です。
キーボードのEnterキーを押すと確定し、ESCキーを押すと全てゼロクリアします。

タイムラインの編集

リージョンのカット、消去、分割などを行うことができます。
編集の基本手順は、以下のようになります。
各編集の詳細手順は各操作の説明を参照してください。

1. フロントパネルの**HOME**キーを押して、ホーム画面を表示します。

2. **“EDIT MODE”** ボタンを押して、エディットモードにします。

“EDIT MODE” ボタンが白背景に赤色のハイライト表示になり、**“REC/MON”** ボタン、**“Bounce I/O”** ボタン、**“NEXT TAKE NAME”** ボタンが表示されなくなり、代わりに **“EDIT”** ボタン、**“Fade/Level”** ボタン、**“IN/OUT”** ボタンが表示されます。

3. **“EDIT”** ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

プルアップメニューには **“Copy”**、**“Cut”**、**“Erase”**、**“Divide”**、**“Insert”**、**“Paste”**、**“Ins/Paste File”**、**“Insert Mute”** の8つの編集用ボタンと、取り消し／やり直しをする **“UNDO”**、**“REDO”** のボタンがあり、これらのボタンを押すことで編集などを行います。

注意

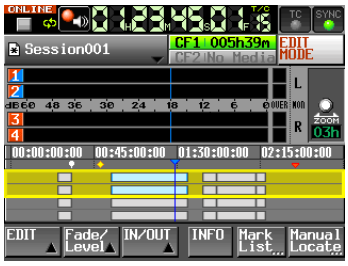
編集を行った後にタイムラインの保存（**SAVE**）を行わない場合、プロジェクト／セッションをロードしたり、AES31編集情報をインポートしたり、カードを抜いたり、本機の電源を切るなどすると、変更した内容はクリアされます。

メモ

録音／編集を繰り返すことでリージョンや編集履歴を管理するための作業メモリーの空き容量が不足し、編集できなくなることがあります。
この場合には、“Cannot Edit. System limit reached.”とポップアップメッセージが表示されます。

コピー／カット／消去の範囲を選択する

- 編集開始点と終了点を指定した場合は、開始点と終了点の範囲が選択されます。
- 編集開始点と終了点を指定していない場合は、選択トラックのタイムカーソル下のリージョン全体が選択されます。

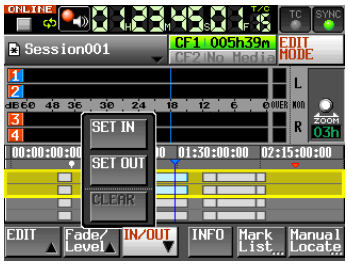


[編集開始点と終了点を指定していない場合]

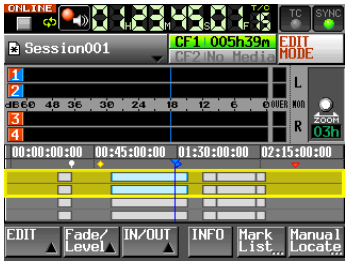
- タイムラインカーソルがリージョンの境界上にある場合には、右側のリージョンが編集対象となります。ただし、右側が無音部分の場合は未選択状態となります。

編集開始点を指定する

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE”ボタンを押して、エディットモードにします。
3. ◀◀ ／ ▶▶キーなどを使って、編集を開始する位置（時刻）にタイムラインカーソルをロケートします。
4. “IN/OUT”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。



5. プルアップメニュー項目の“SET IN”ボタンを押して、編集開始点（IN点）を設定します。
現在の位置のマーク表示エリアにINマーク（“▶”）が表示されます。



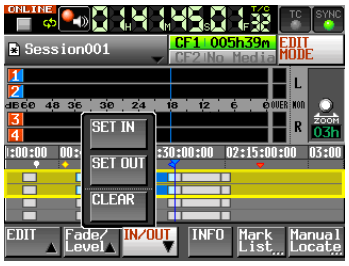
編集終了点を指定する

6. ◀◀ ／ ▶▶キーなどを使って、編集を終了する位置（時刻）にタイムラインカーソルをロケートします。
7. “IN/OUT”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。
8. プルアップメニュー項目の“SET OUT”ボタンを押して、編集終了点（OUT点）を設定します。
現在の位置のマーク表示エリアにOUTマーク（“◀”）が表示されます。

INマーク（“▶”）とOUTマーク（“◀”）の間が編集対象となり、水色で表示されます。

編集開始点／終了点を破棄する

1. “IN/OUT”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。



2. プルアップメニュー項目の“CLEAR”ボタンを押すと、確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
現在設定されているIN点とアウト点が破棄され、マーク表示エリアのINマーク（“▶”）とOUTマーク（“◀”）が消えます。

編集するトラックを選択する

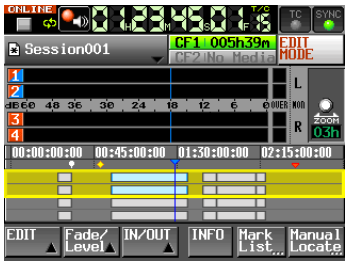
“TIMELINE Rec Tracks” 設定が “2trx2” の場合、編集するトラックを選択する必要があります。

メモ

“TIMELINE Rec Tracks” 設定が “2tr” ／ “3tr” ／ “4tr” の場合は、常に全トラックが選択された状態となります。

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。

2. トラック表示エリアの1-2/3-4トラック部分を押すと、押したトラックに黄色い枠が表示されて選択状態になります。選択状態のトラックを押すと未選択状態になります。



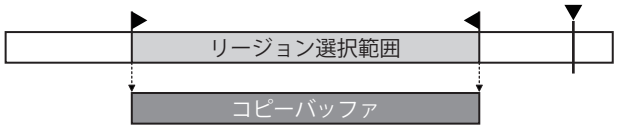
3. 各編集操作を実施すると、選択したトラックだけが編集されます。

選択範囲のデータをコピーする（Copy）

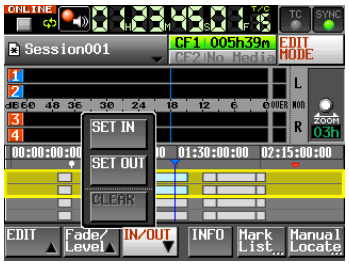
選択した範囲をコピーします。

メモ

- コピーしたデータは、コピーバッファに保持されます。
- フェード（イン／アウト）区間全体を含む場合、そのフェード情報も保持します。



1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE” ボタンを押して、エディットモードにします。“TIMELINE Rec Tracks” 設定が “2trx2” の場合は、コピーするトラックを選択します。
3. コピーしたい範囲にタイムラインカーソルを移動させます。
4. 編集開始点／終了点を指定する場合は “IN/OUT” ボタンを押して、プルアップメニューの中の “SET IN”、“SET OUT” ボタンでコピーしたい範囲を選択します。



5. “EDIT” ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

6. プルアップメニューの “Copy” ボタンを押すとコピーが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。

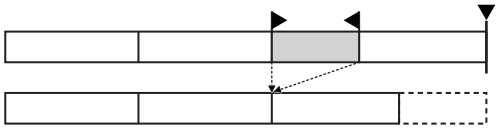
このとき “EDIT” プルアップメニューは、開いたままとなります。

選択範囲のデータをカットする（Cut）

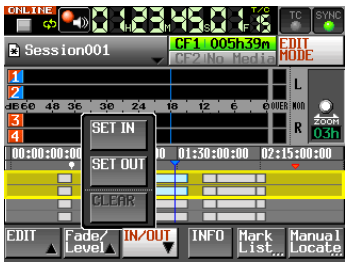
選択した範囲を削除して、それ以降のデータを前につめます。

メモ

- カットしたデータは、コピーバッファに保持されます。
- フェード（イン／アウト）区間全体を含む場合、そのフェード情報も保持します。
- IN点、OUT点がリージョン内にあるとき、指定範囲外の部分は新たにリージョンとなります。
- IN点、OUT点がフェードイン／フェードアウト区間に設定されていた場合、そのフェードイン／フェードアウト情報は削除されます。



1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE”ボタンを押して、エディットモードにします。“TIMELINE Rec Tracks”設定が“2trx2”の場合は、カットするトラックを選択します。
3. カットしたい範囲にタイムラインカーソルを移動させます。
4. 編集開始点／終了点を指定する場合は“IN/OUT”ボタンを押して、プルアップメニューの中の“SET IN”、“SET OUT”ボタンでカットしたい範囲を選択します。



5. “EDIT”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

6. プルアップメニューの“Cut”ボタンを押すとカットが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。

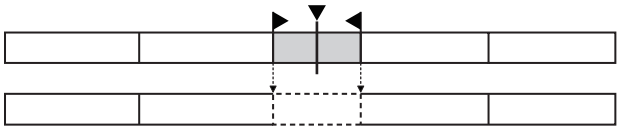
このとき“EDIT”プルアップメニューは、開いたままとなります。

選択範囲のデータを消去する（Erase）

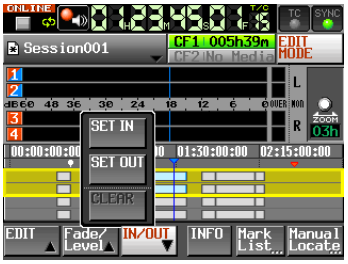
選択した範囲を削除して、無音にします。それ以降のデータの位置は変わりません。

メモ

- 削除したデータは、コピーバッファに保持されます。
- フェード（イン／アウト）区間全体を含む場合、そのフェード情報も保持します。
- IN点、OUT点がリージョン内にあるとき、指定範囲外の部分は新たにリージョンとなります。
- IN点、OUT点がフェードイン／フェードアウト区間に設定されていた場合、そのフェードイン／フェードアウト情報は削除されます。



1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE”ボタンを押して、エディットモードにします。“TIMELINE Rec Tracks”設定が“2trx2”の場合は、消去するトラックを選択します。
3. 消去したい範囲にタイムラインカーソルを移動させます。
4. 編集開始点／終了点を指定する場合は“IN/OUT”ボタンを押して、プルアップメニューの中の“SET IN”、“SET OUT”ボタンでカットしたい範囲を選択します。



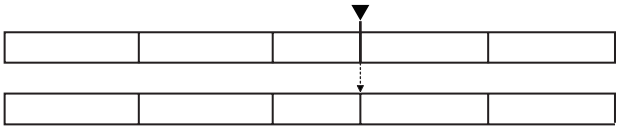
5. “EDIT” ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

6. プルアップメニューの “Erase” ボタンを押すと消去が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。

このとき “EDIT” プルアップメニューは、開いたままとなります。

指定位置でデータを分割する（Divide）

タイムラインカーソルの位置でリージョンを分割します。



1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE” ボタンを押して、エディットモードにします。“TIMELINE Rec Tracks” 設定が “2trx2” の場合は、分割するトラックを選択します。
3. 分割したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。
4. “EDIT” ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

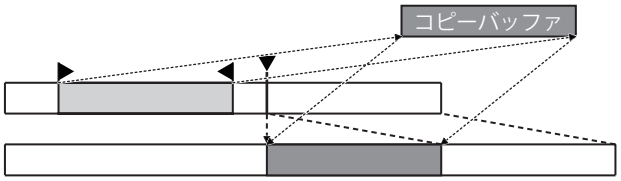
5. プルアップメニューの “Divide” ボタンを押すと分割が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。

このとき “EDIT” プルアップメニューは、開いたままとなります。

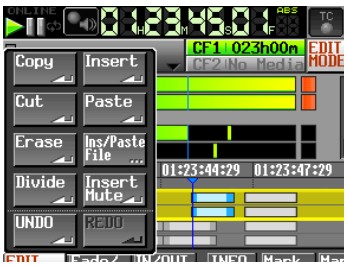
指定位置にコピーバッファのデータを挿入する（Insert）

メモ

- 挿入した位置以降の全てのリージョンは、挿入した時間分だけ後ろに移動します。
- リージョン内にインサートした時は、タイムラインカーソル前、コピーバッファ内容、タイムラインカーソル後の3つのリージョンとなります。
- 指定位置がフェードイン／フェードアウト区間に含まれていた場合、フェードイン／フェードアウト情報を削除します。



1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE” ボタンを押して、エディットモードにします。“TIMELINE Rec Tracks” 設定が “2trx2” の場合は、データの挿入先トラックを選択します。
3. 挿入したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。
4. “EDIT” ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。



プルアップメニューの “Insert” ボタンを押します。
コピーバッファーと挿入先のトラック番号やトラック数が異なる場合には、どのトラックのデータがどのトラックに挿入されるかの確認のポップアップメッセージが表示されます。問題なければ “OK” ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

メモ

“Insert”ボタンは、コピーバッファにデータがあるときだけ有効になります。

5. 挿入が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。

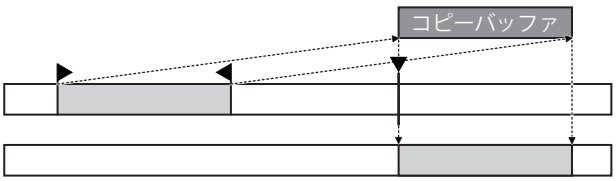
このとき“EDIT”プルアップメニューは、開いたままとなります。

指定位置にコピーバッファのデータを貼り付ける（Paste）

指定した位置にコピーした内容を貼り付けます。

メモ

貼り付け範囲にフェードイン／フェードアウト区間が含まれていた場合、そのフェードイン／フェードアウト情報は削除されます。



1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE”ボタンを押して、エディットモードにします。“TIMELINE Rec Tracks”設定が“2trx2”の場合は、データの貼り付け先トラックを選択します。
3. コピーバッファを貼り付けたい位置にタイムラインカーソルを移動させます。
4. “EDIT”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

プルアップメニューの“Paste”ボタンを押します。
コピーバッファーと貼り付け先のトラック番号やトラック数が異なる場合には、どのトラックのデータがどのトラックに貼り付けられるかの確認のポップアップメッセージが表示されます。
問題なければ“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

メモ

“Paste”ボタンは、コピーバッファにデータがあるときだけ、ボタンが白色のハイライト表示になり有効になります。

5. コピーが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。

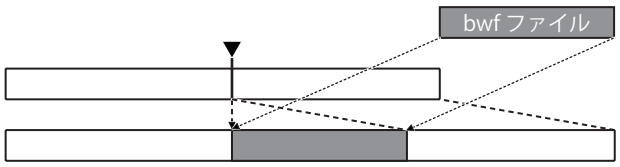
このとき“EDIT”プルアップメニューは、開いたままとなります。

指定位置に指定ファイルのデータを挿入／貼り付ける（Ins/Paste File）

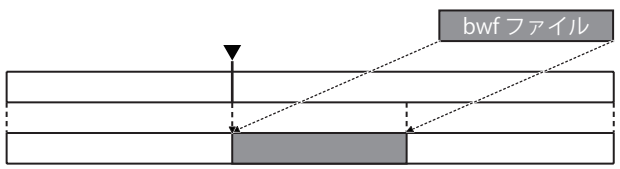
指定の位置にBWFファイル／ WAVファイル全体を、挿入／貼り付けします。

メモ

- 挿入／貼り付けできるファイルは“TIMELINE Rec Tracks”設定と同じトラック数のファイルだけです。トラック数が違うファイルを挿入／貼り付けしようとするとメッセージが表示されて挿入／貼り付けできません。
- 挿入した位置以降の全てのリージョンは、挿入したファイルの時間分だけ後ろに移動します。
- リージョン内にインサートした時は、タイムラインカーソル前、挿入したファイル、タイムラインカーソル後の3つのリージョンとなります。
- 指定位置がフェードイン／フェードアウト区間に含まれていた場合、フェードイン／フェードアウト情報を削除します。
- 貼り付け範囲にフェードイン／フェードアウト区間が含まれていた場合、そのフェードイン／フェードアウト情報は削除されます。



[ファイルの挿入]



[ファイルの貼り付け]

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。

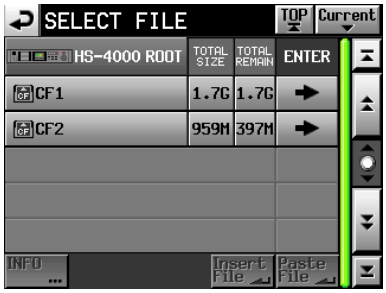
2. “EDIT MODE” ボタンを押して、エディットモードにします。“TIMELINE Rec Tracks” 設定が “2trx2” の場合は、データの挿入先トラックを選択します。

3. ファイルを挿入したい位置にタイムラインカーソルを移動させます。

4. “EDIT” ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

プルアップメニューの “Ins/Paste File” ボタン押すと、“SELECT FILE” 画面が表示されます。

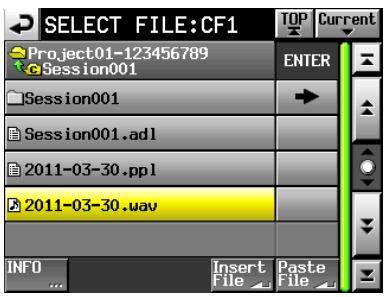
5. 挿入／貼り付けするファイルが含まれるメディアを “SELECT FILE” 画面の “➡” ボタンで選択します。



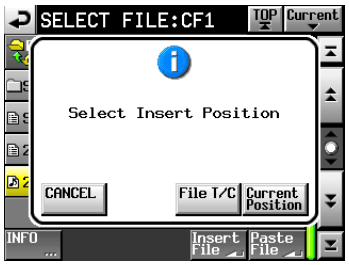
メモ

- 上記の “SELECT FILE” TOP画面が出ていない場合、画面右上の “TOP” ボタンを押してください。メディアの選択画面が表示されます。
- 画面右上の “Current” ボタンを押すと、カレントメディアのカレントセッションフォルダー内に移動します。

6. 表示された “SELECT FILE” ファイル選択画面で、挿入／貼り付けするファイルを選択します。挿入する場合は “Insert File” ボタンを押します。貼り付ける場合は “Paste File” ボタンを押します。



7. 挿入／貼り付け位置を選択するポップアップウィンドウが表示されますので、“Current Position”、“File T/C” ボタンのどちらかを押すと挿入／貼り付けを開始します。



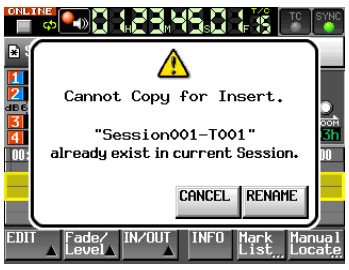
[挿入時]

[貼り付け時]

このとき “CANCEL” ボタンを選択すると “SELECT FILE” ファイル選択画面に戻ります。

メモ

- 選択されたファイルにタイムコードデータが設定されていない場合に “File T/C” ボタンを押すと、[00h 00m 00s 00f] に挿入されます。
- カレントセッションフォルダー以外のファイルを選択すると、カレントフォルダーにコピーした上で挿入／貼り付けします。カレントセッションフォルダーに同名ファイルが存在した際は、“Cannot Copy.” のポップアップウィンドウが表示されます。同名ファイル名を変更する場合は “REMAME” ボタン、中止する場合は “CANCEL” ボタンを押してください。



[挿入時]

[貼り付け時]

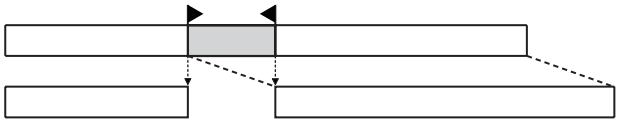
8. 挿入／貼り付けが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、“EDIT” プルアップメニューを閉じてホーム画面が表示されます。

指定範囲に無音データを挿入する（Insert Mute）

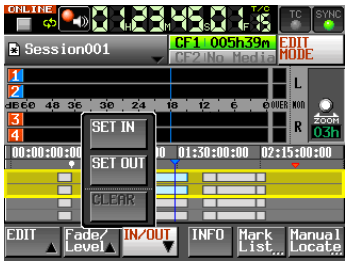
指定の範囲に無音データを挿入します。

メモ

- IN点以降の全てのリージョンは後ろに移動します。
- リージョン内に挿入すると、タイムラインカーソル前後の2つのリージョンに分割されます。
- 指定位置がフェードイン／フェードアウト区間に含まれていた場合、そのフェードイン／フェードアウト情報は削除されます。



1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE”ボタンを押して、エディットモードにします。“TIMELINE Rec Tracks”設定が“2trx2”の場合は、無音データの挿入先トラックを選択します。
3. “IN/OUT”ボタンを押して、プルアップメニューの中の“SET IN”、“SET OUT”ボタンで無音を挿入する範囲を選択します。



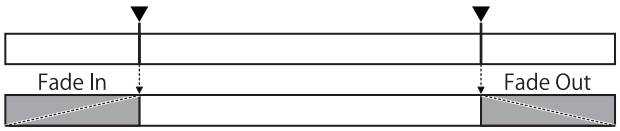
4. “EDIT”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

5. プルアップメニューの“Insert Mute”ボタンを押すと無音の挿入が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。

このとき“EDIT”プルアップメニューは、開いたままとなります。

指定リージョンにフェードイン／アウトを設定する（Fade IN ／ Fade Out）

指定したリージョンにフェードイン／アウトの設定を行います。



メモ

- フェードイン／アウト範囲は、画面上に水色で表示されます。
- フェードイン範囲は、リージョン先頭から指定位置までです。
- フェードアウト範囲は、指定位置からリージョン末尾までです。

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE”ボタンを押して、エディットモードにします。“TIMELINE Rec Tracks”設定が“2trx2”の場合は、フェードイン／アウトを設定するトラックを選択します。
3. フェードイン／アウトを設定したいリージョン上のフェードインの終了位置、フェードアウトの開始位置にタイムラインカーソルを移動させます。
4. “Fade/Level”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

- フェードイン設定は、“Fade IN”ボタンを押します。
- フェードアウト設定は、“FadeOut”ボタンを押します。

5. フェードイン／フェードアウトが設定され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。

このとき“Fade/Level”プルアップメニューは、開いたままとなります。

指定フェードを削除する（Remove Fade IN／Remove Fade Out）

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE”ボタンを押して、エディットモードにします。“TIMELINE Rec Tracks”設定が“2trx2”の場合は、フェードを削除するトラックを選択します。
3. フェードイン／アウトを削除したいリージョンの範囲内にタイムラインカーソルを移動させます。
4. “Fade/Level”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

- 該当リージョンのフェードインを削除したい場合は“Remove Fade IN”ボタンを押します。
- 該当リージョンのフェードアウトを削除したい場合は“Remove Fade Out”ボタンを押します。

5. フェード削除が実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。

このとき“Fade/Level”プルアップメニューは開いたままとなります。

指定リージョンに再生レベルを設定する（Level）

指定した範囲のリージョン全体（フェードイン後～フェードアウト前）の再生レベルを設定します。

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE”ボタンを押して、エディットモードにします。“TIMELINE Rec Tracks”設定が“2trx2”の場合は、再生レベルを設定するトラックを選択します。

メモ

複数ファイル(1-2trと3-4tr)を選択した状態では再生レベルを設定できません。この状態でFader/LevelメニューのLevelボタンを押すとメッセージが表示されます。

3. 再生レベルを変更したいリージョン内にタイムラインカーソルを移動させます。
4. “Fade/Level”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

5. プルアップメニューの“Level”ボタンを押します。
その際、タイムラインカーソル下にある選択トラックのリージョンが黄色で表示され、Level操作対象になります。

6. “Level”ボタン上にレベルノブが表示されますので、DATAダイヤルを操作して再生レベルを設定してください。

設定範囲：－∞、－120dB～＋10.0dB

7. “Level”ボタンをもう一度押すと、レベルノブが閉じます（設定していた再生レベル値は保持されます）。

直前の編集を取り消す（UNDO）

直前に行ったタイムラインの編集を取り消すことができます。

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE”ボタンを押して、エディットモードにします。
3. “EDIT”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

4. プルアップメニューの“UNDO”ボタンを押すと取り消しが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。

このとき“EDIT”プルアップメニューは、開いたままとなります。

メモ

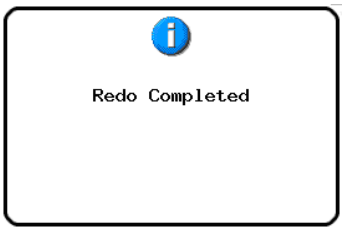
- “Fade/Level”プルアップメニューの“UNDO”ボタンでもやり直しが実行できます。
- 編集を行っていない場合は“UNDO”ボタンを押すことができません。取り消しが実行できるときには、“UNDO”ボタンが白い文字で表示されます。
- タイムラインモードでは、最近行った録音／編集の操作を最大10回分記憶します。編集履歴の範囲内で取り消し（UNDO）／やり直し（REDO）を行うことができます。ただし、編集回数やリージョン数が多くなると、記憶できる操作の回数は10回以下になる場合があります。
- タイムラインモードの編集履歴は、下記の操作を行うとクリアされます。
  - 本機の電源を切る。
  - プロジェクト／セッションをロードする。
  - AES31編集情報をインポートする。
  - オペレーションモードを切り換える。

取り消した編集をやり直す（REDO）

取り消した編集をやり直し（REDO）することができます。

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. “EDIT MODE”ボタンを押して、エディットモードにします。
3. “EDIT”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。

4. プルアップメニューの“REDO”ボタンを押すとやり直しが実行され、終了するとポップアップウィンドウが表示された後、ホーム画面が表示されます。



このとき“EDIT”プルアップメニューは、開いたままとなります。

メモ

- “Fade/Level”プルアップメニューの“REDO”ボタンでもやり直しが実行できます。
- 取り消し（UNDO）を実施していない場合は“REDO”ボタンは押すことができません。やり直し（REDO）が実行できるときには、“REDO”ボタンが白い文字で表示されます。
- タイムラインモードでは、最近行った録音／編集の操作を最大10回分記憶します。編集履歴の範囲内で取り消し(UNDO)／やり直し(REDO)を行うことができます。ただし、編集回数やリージョン数が多くなると、記憶できる操作の回数は10回以下になる場合があります。
- タイムラインモードの編集履歴は、下記の操作を行うとクリアされます。
  - 本機の電源を切る。
  - プロジェクト／セッションをロードする。
  - AES31編集情報をインポートする。
  - オペレーションモードを切り換える。

バウンス

リージョンの一部や、複数のリージョンにまたがった区間を1つのテイクに出力します。

バウンス開始点を指定する

1. HOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ◄◄ ／ ►►キーなどを使って、バウンスを開始する位置（時刻）にロケートします。
3. “BOUNCE I/O”ボタンを押して、バウンス用ボタン群をプルアップ表示します。

4. プルアップメニュー項目の“SET IN”ボタンを押してバウンス開始点（IN点）を設定します。
   現在の位置のマーク表示エリアにINマーク（“”）が表示されます。

バウンス終了点を指定する

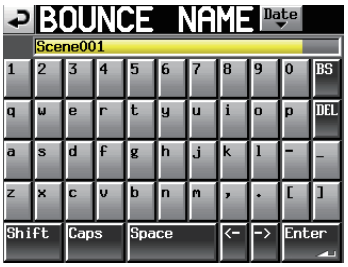
5. ◄◄ ／ ►►キーなどを使って、バウンスを終了する位置（時刻）にロケートします。
6. “BOUNCE I/O”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。
7. プルアップメニュー項目の“SET OUT”ボタンを押して、バウンス終了点（OUT点）を設定します。
   現在の位置のマーク表示エリアにOUTマーク（“”）が表示されます。

トラックを選択する

8. “TIMELINE Rec Tracks”設定が“2trx2”の場合は、バウンスするトラックをタッチして選択状態にします。

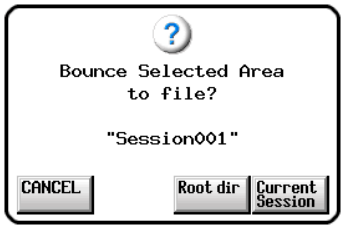
バウンスを行う

9. “BOUNCE I/O”ボタンを押して、プルアップメニューを表示します。
10. プルアップメニュー項目の“BOUNCE”ボタンを押して、バウンス先のファイル名を入力する“BOUNCE NAME”画面を表示します。



ファイル名を入力します。入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

11. “Enter”ボタンを押すと、以下の確認メッセージがポップアップウィンドウに表示されます。



- “Root dir”ボタン押すと、カレントCFカードのルートフォルダーに保存します。
- “Current Session”ボタンを押すと、カレントセッションに保存します。
- “Cancel”ボタンを押すと保存せず、“BOUNCE NAME”画面に戻ります。

作成中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。作成が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

進行状況を示すポップアップウィンドウ表示中に“CANCEL”ボタンを押すと、バウンスをキャンセルすることができます。

バウンス開始点／終了点を破棄する

12. “BOUNCE I/O”ボタンを押して、バウンス用ボタン群をプルアップ表示します。
13. プルアップメニュー項目の“CLEAR”ボタンを押すと確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
    現在設定されているIN点とアウト点が破棄され、マーク表示エリアのINマーク（“”）とOUTマーク（“”）が消えます。

この章では、テイクモードでの操作方法を説明します。
本機をテイクモードで動作させるには、本機のオペレーションモードを「テイクモード」に設定してください。（ → 50ページ「オペレーションモードを選択する」）
また、「第４章　基本操作」もあわせてお読みください。

録音の準備をする

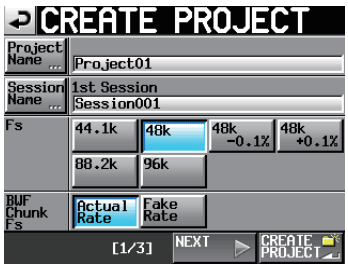
基本的な準備

31ページ「第4章　基本操作」を参考に、基本となる準備を行ってください。

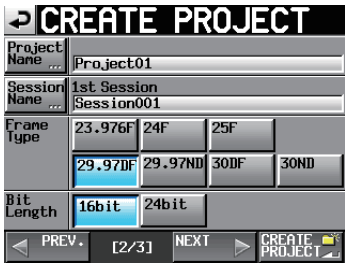
新規プロジェクトの作成

必要に応じ、新しいプロジェクトを作成します。すでにあるプロジェクトに録音する場合には、新規に作成する必要はありません。

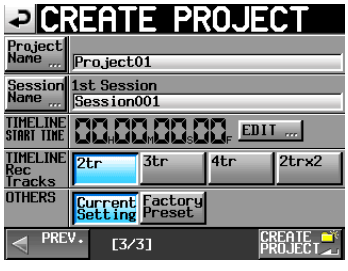
1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. “PROJECT”画面の“CREATE PROJECT”ボタンを押して、“CREATE PROJECT”画面を表示します。



この画面では、プロジェクト名、最初に作るセッション名、サンプリング周波数、BWFチャンクに書き込むサンプリング周波数の設定を行います。
“NEXT”ボタンを押して、次の画面を表示します。



次に、フレームタイプとビット長の設定を行います。
“NEXT”ボタンを押して、次の画面を表示します。



最後にタイムラインモードのスタート時刻と録音トラック数の設定と、その他の設定を引き継ぐかの選択を行います。
各設定項目の詳細は、40ページ「新規プロジェクトを作成する」をご参照ください。

3. 設定が終了したら、“CREATE PROJECT”ボタンを押します。

メモ

同じプロジェクト名のプロジェクトが存在する場合は、“CREATE PROJECT”ボタンが灰色表示になり、新規プロジェクトを作成することができません。この場合は、プロジェクト名を変更してください。

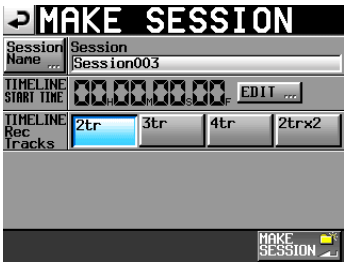
4. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンを押します。
ホーム画面に戻ります。

新規セッションの作成

必要に応じ、新しいセッションを作成します。すでにあるセッションに録音する場合には、新規に作成する必要はありません。

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. 新規セッションを作成するプロジェクトの“➔”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合はロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。

3. “MAKE SESSION”ボタンを押して、“MAKE SESSION”画面を表示します。



4. “Session Name”ボタンを押して、セッション名を編集する“SESSION NAME”画面を表示します。

セッション名入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

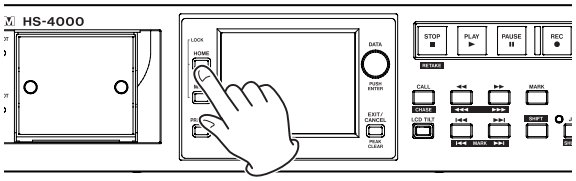
メモ

セッション名の先頭に“@”は使えません。

5. “Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押して、“MAKE SESSION”画面に戻ります。
6. 必要に応じてタイムラインの開始時刻と録音トラック数を設定します。
7. 設定が完了したら、“MAKE SESSION”ボタンを押します。
8. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
ホーム画面に戻ります。
セッションの操作の詳細は、44ページ「セッションの操作」を参照してください。

録音トラックの設定

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。

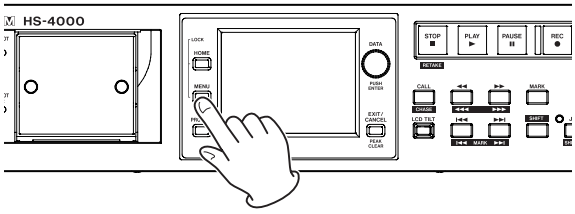


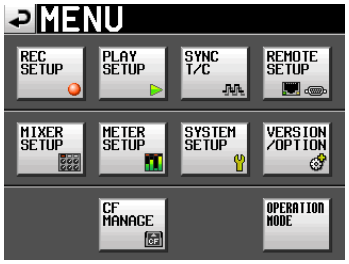
2. “REC/MON”ボタンを押して、“REC”ボタンと“MON”ボタンをプルアップ表示します。

録音したいトラックの“REC”ボタンを押して、レコードファンクションをオンにします。
レコードファンクションがオンのときは、ボタンの背景が赤くなります。

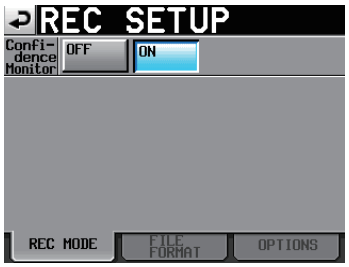
録音モードの設定

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。





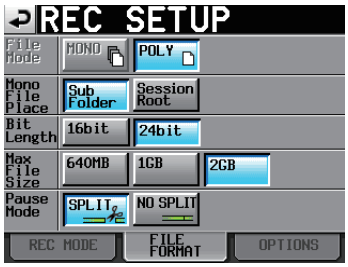
2. “REC SETUP”ボタンを押して、“REC SETUP”画面を表示します。



“REC MODE”画面では、コンフィデンスモニターのオン／オフの設定ができます。詳しくは、125ページ「コンフィデンスモニター」をご参照ください。

ファイルフォーマットの設定

“REC SETUP”画面で“FILE FORMAT”タブを押すと、以下の画面を表示します。



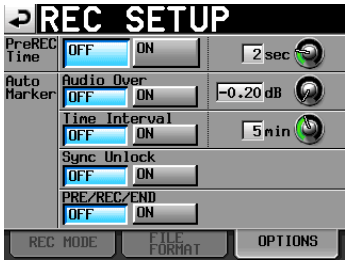
“FILE FORMAT”タブ画面では、量子化ビット数、最大ファイルサイズ、録音待機したときの処理方法を設定します。選択した項目の背景が薄青色になります。詳しくは、102ページ「FILE FORMATタブ画面」をご参照ください。

メモ

ファイルモードの“MONO”は選択できません。また、モノラルファイルの記録フォルダーの設定は無効になります。
（バージョンアップで対応予定）

その他の録音設定

“REC SETUP”画面で“OPTIONS”タブを押すと、以下の画面を表示します。

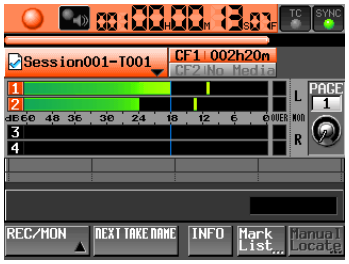


“OPTIONS”タブ画面では、プリレックタイム、オートマーカーの設定を行います。詳しくは、103ページ「OPTIONSタブ画面」をご参照ください。

録音する

録音

本機が停止状態のときにRECキーを押すと、録音待機状態になります。このときトランスポートステータス表示が“ ”アイコンになります。
録音待機状態でPLAYキーを押すと、録音を開始します。
ホーム画面において、画面左上のトランスポートステータス表示が録音表示に変わり、一部の背景が赤くなり、録音中であることを表示します。タイムカウンターも同時にスタートします。



メモ

- 停止状態のときに、RECキーを押しながらPLAYキーを押しても録音を開始します。
- パラレルコントロールから録音を制御することも可能です（リテイクを除く）。
  再生中にRECキーとPLAYキーを同時に押してもテイクモードではオーバーライト録音はできません。

注意

録音待機状態のとき、パラレルコントロールのTALLY_RECORDはハイ、TALLY_PAUSEはローを出力します。
本体フロントパネルは、RECキーとPAUSEキーが点灯します。

録音の停止

録音を終了するには、STOP [RETAKE] キーを押します。

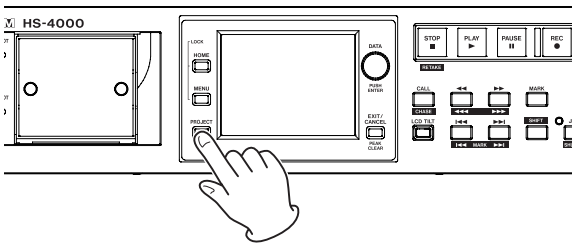
リテイク

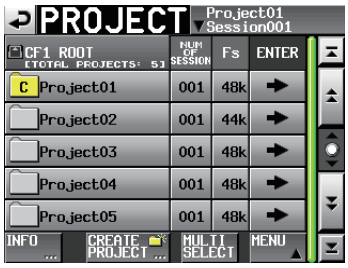
SHIFTキーを押しながらSTOP [RETAKE] キーを押すと、最後に録音したテイクを削除します（録音した音声ファイル自体が削除されます）。
録音中にPAUSEキーを押して複数テイク（ファイル）を続けて録音した場合には、“PAUSE MODE”項目が“SPLIT”になっている場合には最新のテイクのみを削除します。
“NO SPLIT”になっている場合にはテイクが分かれていないため、録音開始した時点から録音終了した時点まで全てを削除します。
“PAUSE MODE”項目については、102ページ「FILE FORMATタブ画面」を参照してください。

再生する

プロジェクト／セッション／テイクの選択

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。





2. ロードしたいテイクを含むプロジェクトの“➡”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。

3. ロードしたいテイクを含むセッションの“➡”ボタンを押して、テイク選択画面を表示します。
カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。

メモ

カレントセッション内のテイクをロードする場合は、手順1.～3.の代わりに、以下の方法でカレントセッションのテイク選択画面へ移動できます。

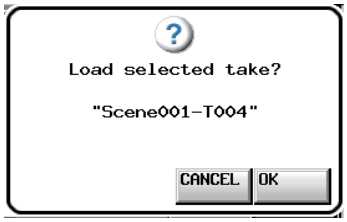
- プロジェクト画面右上のセッション名ボタンを押す
- ホーム画面のテイク名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“TakeList”ボタンを押す
- ホーム“インフォメーション”画面のセッション／テイク名の部分を押す

4. ロードしたいテイクを選択します。

5. テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

6. プルアップメニュー項目内の“LOAD”ボタンを押します。

7. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



ロードが完了すると、ホーム画面を表示します。

メモ

ロードしたいテイクの“➡”ボタンを押しても、テイクをロードすることができます。
このときにはこのポップアップウィンドウは表示されず、またホーム画面に切り換わらずにテイク選択画面を表示したままとなります。

インプットモニターの設定

再生するチャンネル（トラック）のインプットモニターは、オフに設定してください。インプットモニターがオンになっているチャンネルからは、音声入力端子からの音声が出力されます。

1. ホーム画面の“REC/MON”ボタンを押して、“REC”ボタンと“MON”ボタンをプルアップ表示します。

2. 再生するチャンネルのインプットモニターがオン（“MON”ボタンが青く点灯）になっているときは、その“MON”ボタンを押して、オフ（灰色に消灯）にします。

オンライン機能の設定

125ページ「オンライン機能」を参考に、オンライン出力の設定を行ってください。

再生

PLAYキーを押します。

PAUSEキーを押すと、再生待機します。

再生待機を解除するには、PLAYキーを押します。

STOP [RETAKE] キーを押すと、停止します。

I◄◄ [MARK I◄◄]キーまたは►►I [MARK ►►I] キーを押すと、テイクを切り換えます。

◄◄ [◄◄◄] ／ ►► [►►►] キーを押している間は、早戻し／早送り再生をします。

SHIFTキーを押しながら、I◄◄ [MARK I◄◄] キーまたは►►I [MARK ►►I] キーを押すと、マークを移動します。

SHIFTキーを押しながら、◄◄ [◄◄◄] キーまたは►► [►►►] キーを押している間は、高速サーチをします。

メモ

“PLAY SETUP”画面で、選択しているテイクのみを再生するか、現在のセッション内にある全てのテイクを再生するかの設定ができます。また、リピート再生のオン／オフの設定ができます。
104ページ「再生設定（PLAY SETUP）」
PARALLEL端子から再生を制御することも可能です。

コール

CALL [CHASE] キーを押すと、最後に再生待機状態から再生を開始したポイント（コールポイント）にロケートし、再生待機状態となります。

BWF-Jキューポイント（テイクモード）

“PLAY SETUP”画面“GENERAL”タブ画面の“Follow BWF-J”項目がオンのとき、再生中にBWF-Jキューポイントを検出すると以下の動作をします。また、“REMOTE SETUP`画面“PARALLEL”タブ画面の“BWF-J Tally”項目がオンのとき、各BWF-Jキューポイントに対応してパラレルリモート端子よりキュー信号やタリー信号を出力します。

BC$STANDBY	テイク選択時、再生開始位置としてこのポイントに位置する。再生中にこのポイントに到達すると、再生待機。どちらの場合もBC$STANDBYタリーを出力。
BC$CM	再生中にこのポイントに到達すると、BC$CMキュー信号を出力。
BC$END	再生中にこのポイントに到達すると、BC$END キュー信号を出力。
BC$STOP	再生中にこのポイントに到達すると、BC$STOPキュー信号を出力し停止。
BC$FILE	再生中にこのポイントに到達すると、BC$ENDキュー信号を出力し、次のテイクにBC$STANDBYキューポイントがあれば、そのポイントに移動し再生待機。BC$STANDBYタリーを出力。
BC$PAUSE	再生中にこのポイントに到達すると、BC$PAUSEタリーを出力し、再生待機。

フラッシュスタート機能を使う

別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）などを使って、フラッシュスタートすることが可能です。
詳細は、73ページ「フラッシュスタート機能を使う」を参照してください。

テイクの操作

テイクは、セッションフォルダーの下に複数作成できます。
プロジェクトやセッションの操作については、37ページ「第5章　プロジェクト」をご覧ください。
テイクの操作では、以下の機能を使用します。

- **テイクのスタートタイムを編集する**
- **テイク名に@を付ける／削除する**
- **テイクをコピーする**
- **テイクを削除する**
- **テイクをソートする**
- **テイクを移動する**
- **テイク名を編集する**

テイクのスタートタイムを編集する

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、**“PROJECT”**画面を表示します。
2. スタートタイムを編集したいテイクを含むプロジェクトの**“➡”**ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
   カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので**“OK”**ボタンを押します。
3. スタートタイムを編集したいテイクを含むセッションの**“➡”**ボタンを押して、テイク選択画面を表示します。
   カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので**“OK”**ボタンを押します。

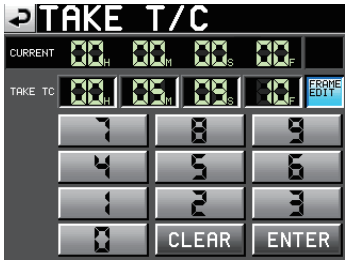
メモ

カレントセッション内のテイクをロードする場合は、手順**1.**～**3.**の代わりに、以下の方法でカレントセッションのテイク選択画面へ移動できます。

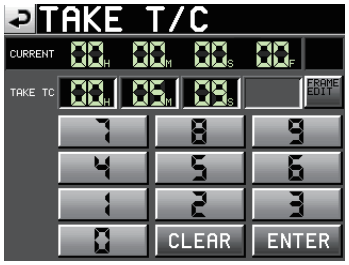
- プロジェクト画面右上のセッション名ボタンを押す
- ホーム画面のテイク名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の**“TAKE List”**ボタンを押す
- ホーム**“インフォメーション”**画面のセッション／テイク名の部分を押す

4. スタートタイムを編集したいテイクを選択します。
5. テイク選択画面内の**“MENU”**ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

6. プルアップメニュー項目内の**“EDIT TC”**ボタンを押して、**“TAKE T/C”**画面を表示します。
7. **“TAKE T/C”**画面の**“FRAME EDIT”**ボタンでフレーム値まで入力するかどうかを設定します。



[フレームエディットオン状態]



[フレームエディットオフ状態]

8. 数字ボタンを使って、テイクのスタートタイムを入力します。
   入力する桁を選択せずに入力すると、最下位桁から順に入力します。
   入力する桁を選択する場合は、その桁を押して背景を黄色く反転させ、数字ボタンもしくは**DATA**ダイヤルを使って、2桁ずつ入力します。
   “CLEAR”ボタンを押すと、入力値が全てゼロクリアされます。
9. **“ENTER”**ボタンを押して、確定します。

ヒント

外付けキーボードを使っての編集も可能です。
キーボードの**ESC**キーを押すと、ゼロクリアします。

10. 確認のポップアップウィンドウが表示されますので、**“OK”**ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。

メモ

WAVファイルのスタートタイムを編集した場合は、自動でBWF形式に変換し、ポップアップメッセージで通知します。

テイク名に@を付ける／削除する

テイクを選択し、“CIRCLE TAKE”ボタンを押すと、テイク名の先頭に“@”を付けたり、削除したりすることができます。
または、ホーム画面でテイク名ボタンを押して表示されるプルダウンメニューで、“CIRCLE TAKE”ボタンを押すことでもテイク名の先頭に“@”を付けたり、削除したりすることができます。

注意

プレイリストモードで使用されているテイクであってもテイク名に@を追加／削除できますので、ご注意ください。プレイリストーモードで使用されているテイクのテイク名に@を追加／削除した場合、該当テイクを含むプレイリストをロードした際にエラーポップアップが表示されます。

ヒント

OKテイクに“@”を付けるなどの運用ができます。

メモ

- WAV LOCK機能のAuthorize Keyを入力していない場合、パスワードロックが掛かっているテイクの名前に“@”を付けたり、削除したりすることはできません。
- WAV LOCK機能のAuthorize Keyを入力してある場合、本機と違うパスワードでパスワードロックが掛かっているテイクの名前に“@”を付けたり、削除したりすることはできません。

テイクをコピーする

カレントセッションのテイクを、以下の場所にコピーします。

- 同一CFカードのルート
- 別CFカードのルート
- 別CFカードのカレントセッション

1. テイク選択画面で、コピーしたいテイクを選択します。
2. テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

3. プルアップメニュー項目内の“COPY”ボタンを押すと、下記のポップアップウィンドウが表示されます。
ポップアップウィンドウ内のコピーしたい場所のボタンを押すと、選択したテイクをコピーします。
ポップアップウィンドウ内の“CANCEL”ボタンを押すと、テイクリスト画面に戻ります。

メモ

- コピー先が空の場合（カレントセッションが存在しない場合にCFn Currentを選択した際）、コピー元と同じプロジェクト／セッションを作成してコピーします。
- コピー先に同名ファイルが1つでもある場合、コピー開始前に“Cannot Copy. Selected Take Already exist in Copy destination.”というポップアップウィンドウが表示され、コピーを行いません。
- コピーファイルの合計サイズがコピー先の空き容量を超えた場合、コピー開始前に“Cannot Copy. Not enough space on CFn”というポップアップウィンドウが表示されコピーを行いません。
- コピー先プロジェクトのFsが異なる場合、コピー開始前に“Cannot Copy. Destination Project is different Fs.”というポップアップウィンドウが表示され、コピーしません。

テイクを削除する

1. テイク選択画面で、削除したいテイクを選択します。
2. テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

[プルアップメニュー表示中のテイク選択画面]

3. プルアップメニュー項目内の“DELETE”ボタンを押します。
4. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

[確認メッセージ画面]

5. 再確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

[再確認メッセージ画面]

削除中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。削除を完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

注意

タイムラインモードやプレイリストモードで使用されているテイクであっても削除できますので、ご注意ください。タイムラインモードやプレイリストーモードで使用されているテイクを削除した場合、該当テイクを含むタイムライン／プレイリストをロードした際にエラーポップアップが表示されます。

テイクをソートする

テイクの再生順を名前順にソートします。

1. テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

[プルアップメニュー表示中のテイク選択画面]

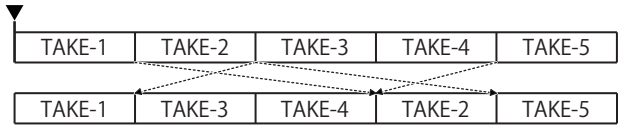
2. プルアップメニュー項目内の“SORT”ボタンを押すと、確認のポップアップウィンドウが表示されます。

[確認メッセージ画面]

3. ポップアップウィンドウの“OK”ボタンまたは“ENTER”キーを押すとテイクの再生順を名前順にソートします。
“CANCEL”ボタンを押すと、テイク選択画面に戻ります。

テイクを移動する

テイクを移動して再生順を変更します。



1. テイク選択画面で、移動したいテイクを選択します。
2. テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

[プルアップメニュー表示中のテイク選択画面]

3. プルアップメニュー項目内の“MOVE”ボタンを押すと、“TAKE MOVE”画面表示に切り換わります。

4. DATAダイヤル、スクロールボタンを操作して選択したテイクを移動します。

5. “MOVE”ボタンまたは“ENTER”キーを押すと、表示した位置にテイクを移動します。
画面左上の“ ”ボタンまたは“EXIT/CANCEL”キーを押すとテイクを移動せずにテイク選択画面に戻ります。

テイク名を編集する

1. テイク選択画面で、名前を編集したいテイクを選択します。
2. テイク選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

[プルアップメニュー表示中のテイク選択画面]

3. プルアップメニュー項目内の“EDIT NAME”ボタンを押して、“TAKE NAME”画面を表示します。

[TAKE NAME画面]

メモ

複数のテイクを選択している場合は、プルアップメニュー項目内の“EDIT NAME”ボタンを選択できません。

4. テイク名を入力します。入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。
5. “TAKE NAME”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押すとテイク名を確定し、テイク選択画面に戻ります。

注意

プレイリストモードで使用されているテイクであってもテイク名を編集できますので、ご注意ください。プレイリストモードで使用されているテイクのテイク名を編集した場合、該当テイクを含むプレイリストをロードした際にエラーポップアップが表示されます。

第9章　プレイリストモード

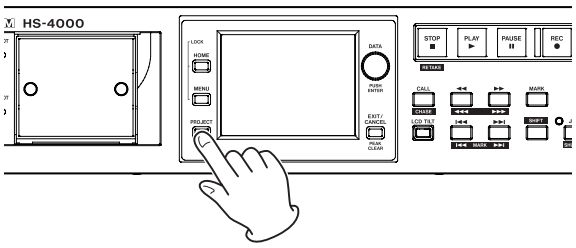
この章では、プレイリストモードでの操作方法を説明します。
本機をプレイリストモードで動作させるには、本機のオペレーションモードを「プレイリストモード」に設定してください。（ → 50ページ「オペレーションモードを選択する」）
また、31ページ「第4章　基本操作」もあわせてお読みください。

プレイリストの操作

プロジェクト／セッションのロード

プレイリストに登録できるのは、プレイリストを作成したセッションに含まれるテイク／ファイルのみです。
同じプロジェクトの他のセッションのフォルダーにあるテイク／ファイルは、プレイリスト登録時にカレントセッションのフォルダーにコピーされます。
最初に操作したいプレイリストがあるセッションをロードしてください。

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。



2. 選択したいプロジェクトの“➡”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
   カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。
3. 選択したいセッションの名前を押して選択します。
   背景が黄色のハイライト表示になります。
4. セッション選択画面で“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

5. プルアップメニュー項目内の“LOAD”ボタンを押します。

メモ

ロードしたいセッションの“➡”ボタンを押しても、セッションをロードすることができます。
このときカレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。

6. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

セッションのロードが完了すると、最後にロードしたプレイリスト（新規セッションの場合は、デフォルトで作成されるプレイリスト）が自動的にロードされ、ホーム画面に戻ります。

新規プレイリストを作成する

カレントセッションのフォルダーにプレイリストを作成します。
パソコンでCFカードを見たときのフォルダーは、以下のようになります。

[CFカードのドライブ名]:¥ [プロジェクト名] ¥ [セッション名] ¥ [_playlists] ¥ [プレイリストファイル]

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. 新規プレイリストを作成したいプロジェクトの“➡”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
   カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。
3. 新規プレイリストを作成したいセッションの“➡”ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。
   カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。

メモ

セッションを作成したときに、自動でシングルモード用とデュアルモード、A/B MIXEDモードAおよびB用の3つのプレイリストが作成されます。

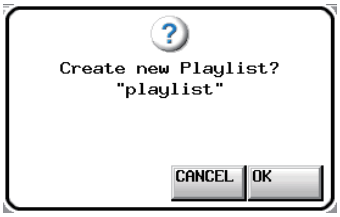
4. “NEW/IMPORT”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

5. プルアップメニュー項目内の“NEW”ボタンを押して、“PLAYLIST NAME”画面を表示します。

6. プレイリスト名を入力します。
入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

7. “Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

8. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、シングルモード時は“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押して、セッション名を確定します。
デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時は、作成後にプレーヤー Aにロードする場合は“LOAD to A”ボタンを、Bにロードする場合は“LOAD to B”ボタンを押します。



[シングルモード時]

[デュアルモード時、A/B MIXEDモード時]

プレイリスト作成中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
プレイリストの作成が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

- 新規プレイリスト作成直後は、作成したプレイリストがカレントプレイリスト（現在ロード中のプレイリスト）になります。
- シングルモード時は、現在ロードされているプレイリストのアイコンの中にカレントを表す“C”が表示されます。
- デュアル時、A/B MIXEDモード時には、プレーヤー Aにロードされているプレイリストのアイコンの中に“A”が、プレーヤー Bにロードされているプレイリストには“B”が表示されます。

JPPA PPLファイルをインポートする

JPPA PPL形式のファイルを、カレントプレイリストとしてインポートします。
JPPA PPL形式のファイルは、事前にCFカードのセッションのフォルダーの下にある [_playlists] フォルダーに準備する必要があります。
パソコンでCFカードを見たときのフォルダーは、以下のようになります。

[CFカードのドライブ名]：￥ [プロジェクト名] ￥ [セッション名] ￥ [_playlists] ￥ [JPPA PPLファイル名]

メモ

インポート後プレイリストを保存すると、インポートした内容のプレイリストがこのフォルダーに保存されます。
保存を行わない場合、他のプレイリストをロードしたり、CFカードを抜いたり、本機の電源を切るなどすると、インポートした内容はクリアされます。

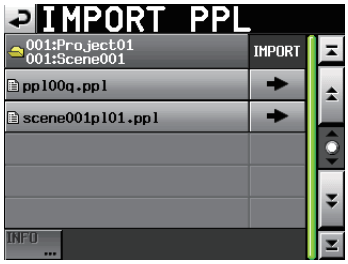
1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。

2. JPPA PPLファイルをインポートしたいプロジェクトの“➔”ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。

3. JPPA PPLファイルをインポートしたいセッションの“➔”ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。
カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。

4. “NEW/IMPORT”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

5. プルアップメニュー項目内の“IMPORT”ボタンを押して、“IMPORT PPL”画面を表示します。



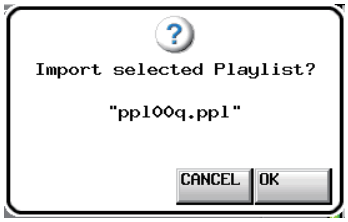
セッションのフォルダーの下にある [_playlists] フォルダー内にJPPA PPLファイルが見つかると、リストに表示します。

6. 読み込みたいPPLファイルの“➔”ボタンを押します。

メモ

リストの名前の部分を押してファイルを選択した後“INFO”ボタンを押すとそのファイルの情報が表示できます。

7. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



プレイリストインポートは、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
プレイリストのインポートが完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

- JPPA PPLファイルのインポート直後は、インポートしたプレイリストがカレントプレイリスト（現在ロード中のプレイリスト）になります。
- シングルモード時は、JPPA PPL形式のファイルの出力ポートAの内容がインポートされます。
- デュアルモード時とA/B MIXEDモード時は、JPPA PPL形式のファイルの出力ポートAの内容がプレーヤー Aに、出力ポートBの内容がプレーヤー Bに、それぞれインポートされます。

後からプレイリスト名を編集する

プレイリスト名は後から変更することができます。

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. 名前を変更したいプレイリストを含むプロジェクトの“➔”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。
3. 名前を変更したいプレイリストを含むセッションの“➔”ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。
カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。
4. 名前を変更したいプレイリストを選択します。選択されたプレイリスト名の背景が黄色くなります。
5. “MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

6. プルアップメニュー項目内の“EDIT NAME”ボタンを押して、“PLAYLIST NAME”画面を表示します。

メモ

ロードされているプレイリストを選択している場合、プルアップメニュー項目内の“EDIT NAME”ボタン（プレイリスト名の編集）は選択できません。

7. プレイリスト名を入力します。
入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。
8. “PLAYLIST NAME”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押すとプレイリスト名を確定し、プレイリスト選択画面に戻ります。

プレイリストをロードする

カレントセッションのフォルダーに置いてあるプレイリストをロードします。
パソコンでカードを見たときのフォルダーは、以下のようになります。

[CFカードのドライブ名]:￥[プロジェクト名]￥[セッション名]￥[_playlists]￥[プレイリストファイル]

メモ

カレント以外のセッションのプレイリストファイルは、ロードすることができません。

1. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して、**“PROJECT”**画面を表示します。
2. ロードしたいプレイリストを含むプロジェクトの**“➔”**ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
   カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、**“OK”**ボタンを押します。
3. ロードしたいプレイリストを含むセッションの**“➔”**ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。
   カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、**“OK”**ボタンを押します。
4. ロードしたいプレイリストを選択します。
5. プレイリスト選択画面内の**“MENU”**ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

[シングルモード時]

[デュアルモード時、A/B MIXEDモード時]

6. シングルモード時は、プルアップメニュー項目内の**“LOAD”**ボタンを押します。
   デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時は、ロードしたいプレーヤーに合わせて**“LOAD to A”**ボタンまたは**“LOAD to B”**ボタンのどちらかを押します。
7. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、**“OK”**ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。

[シングルモード時]

[デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時に
LOAD to Aボタンを選択した時]

ロードが完了すると、ホーム画面を表示します。

メモ

ロードしたいプレイリストの**“➔”**ボタンを押すことでもロードできます。
シングルモード時は、前項と同じポップアップメッセージが出ますので、**“OK”**ボタンまたは**DATA**ダイヤルを押します。
デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時は、ポップアップウィンドウでプレーヤーに合わせて、**“LOAD to A”**ボタンまたは**“LOAD to B”**ボタンを押します。

プレイリストを削除する

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。
2. 削除したいプレイリストを含むプロジェクトの“➔”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
   カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。
3. 削除したいプレイリストを含むセッションの“➔”ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。
   カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので、“OK”ボタンを押します。
4. 削除したいプレイリストを選択します。
   “MULTI SELECT”ボタンを押して、複数のプレイリストを選択することもできます。
5. プレイリスト選択画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

6. プルアップメニュー項目内の“DELETE”ボタンを押します。

メモ

ロードされているプレイリストを選択している場合は、プルアップメニュー項目内の“DELETE”ボタンは選択できません。

7. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

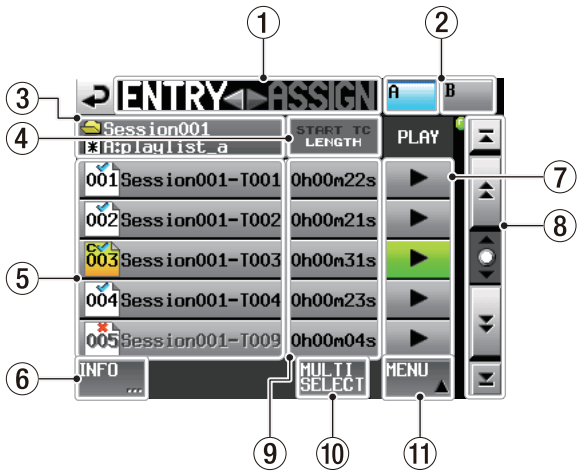
削除中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
削除が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

プレイリストの編集（エントリーの登録、解除、編集）

プレイリストの中の再生単位をエントリーと呼びます。
プレイリスト内には、最大100のエントリーが登録できます。
エントリーとして登録できるのは、プレイリストを作成したセッションに含まれるテイク（ファイル）のみです。
同じプロジェクトの他のセッションのフォルダーにあるテイク（ファイル）は、プレイリスト登録時にプレイリストを作成したセッションのフォルダーにコピーされます。
プレイリストを再生中でも、エントリーを登録したり、削除したり、名前を変更することができます。
ただし、再生中のエントリーは、変更することができません。
プレイリストの編集は、エントリーリスト画面（“ENTRY”画面）とファイルアサイン画面（“ASSIGN”画面）で行います。

エントリーリスト画面

この画面を表示するには、ホーム画面でテイクまたはエントリー名ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“ENTRY LIST”ボタンを押すか、ファイルアサイン画面の“ENTRY◀▶ASSIGN”ボタンの“ENTRY◀”部分を押します。



① ENTRY◀▶ASSIGNボタン
エントリーリスト画面とファイルアサイン画面を切り換えます。
▶ASSIGNの部分を押すと、ファイルアサイン画面が表示されます。

② A／Bボタン／表示（デュアルモード時のみ）
現在どちらのプレーヤーのプレイリストが選択されているかを表示します。選択されているプレーヤーのボタンの背景が水色にハイライト表示されます。
Aボタンを押すとプレーヤー Aのプレイリストのエントリーリストを、Bボタンを押すとプレーヤー Bのエントリーリストを表示します。

③ セッション名／プレイリスト名表示
現在のセッション名とプレイリスト名を表示します。
編集後、保存を行っていない状態で“*”が表示されます。

④ START TC/LENGTHボタン
この部分を押すと、“START TC/LENGTH”表示部を開始時刻（“START TC”）と長さ（“LENGTH”）を交互に切り換えます。
白字になっている項目が表示されています。

⑤ エントリー名ボタン

該当するエントリーを選択します。
このボタンを押すと、右側にテイクリストが表示されます。
この状態で登録したいテイク名のボタンを押すことで、このボタンにテイクを登録できます。

メモ

エントリーボタンを選択している場合、登録されているテイクのテイクリスト上の位置が、スクロールバーエリアに黄色い線で表示されます。

エントリー番号が“001”アイコンの中に表示されます。
プレイリストの検査結果が“001”アイコンの中に表示されます。
また、検査の結果、形式が異なるファイルのとき、名前をグレーで表示します。

エントリー名ボタン	内容
002 橙色	カレントエントリー （現在ロードされているエントリー）
001 白色	問題のないエントリー
004 白色	形式が異なり、再生できないエントリー
005 白色	登録されたファイルが存在しないエントリー （プレイリスト登録後テイクを削除した場合など）
003 灰色	エントリー登録なし

⑥ INFOボタン

エントリーを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたエントリーの情報をポップアップウィンドウに表示します。
エントリーを選択していない状態でこのボタンを押すと、現在のプレイリストについての情報を表示します。

⑦ PLAYボタン

該当するエントリーを再生します。再生中は、ボタンが緑色になります。
再生中に押すと停止します。

⑧ スクロールボタン

エントリーリストの先頭、末尾、1ページ（5行）ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使っても、1行ずつエントリーリストをスクロールすることができます。

⑨ START TC ／ LENGTH表示

エントリーの開始時刻またはエントリーの長さ（時間）を表示します。
“START TC ／ LENGTH”ボタンの白字になっている項目が表示されています。

⑩ MULTI SELECTボタン

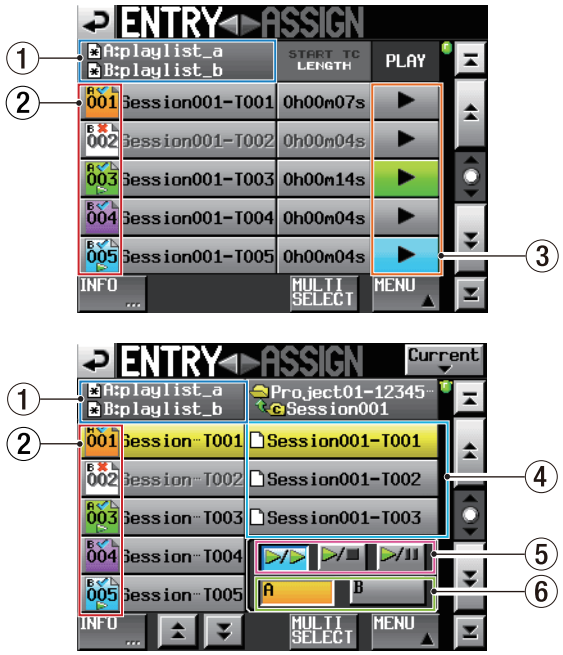
エントリーを複数選択できるモードにします。

⑪ MENUボタン

"REBUILD"、"CAPTURE BC$"、“CLEAR”、“ADJUST”、“SAVE”（デュアルモード、A/B MIXEDモード時は“SAVE A+B”）、“SAVE AS”（デュアルモード時は“SAVE AS(x)”：xは現在のA ／ Bボタンに表示されているプレーヤーモード、A/B MIXEDモード時は、“SAVE AS(A)”と“SAVE AS(B)”の２つが常時表示）、“EXPORT PPL”を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

プレイリストモード（A/B MIXED）でのエントリーリスト画面

プレイリストモード（A/B MIXED）では、以下のようになります。



[エントリーリスト画面の場合]

① プレイリスト名表示ボタン

上段にプレーヤーAのプレイリスト名／下段にプレーヤーBのプレイリスト名を表示します（他モードでは上段にセッション名を表示します）。

② ファイル名またはタイトル名表示（ボタン）

エントリー番号が表示されるアイコンは、下記のように色分けされます。

エントリーリスト画面アイコン	内容
001 橙色	プレーヤーAにアサイン済みのエントリー （停止中）
003 緑色	プレーヤーAにアサイン済みのエントリー （動作中）
004 紫色	プレーヤーBにアサイン済みのエントリー （停止中）
005 水色	プレーヤーBにアサイン済みのエントリー （動作中）
002 白色	形式が異なり、再生できないエントリー
001 灰色	エントリー登録なし

③ PLAYボタン

プレーヤーAのエントリーを再生中は、緑色になります。

プレーヤーBのエントリーを再生中は、水色になります。

④ テイク名リスト／ボタン

A/B MIXEDモードで表示するテイク名リスト／ボタンは、３行となります。

⑤ フラッシュスタートキーを押した時の動作設定ボタン

各エントリーの再生中に再生中エントリーのフラッシュスタートキーを押した時の動作を設定するボタンです。初期値は、“”です。

設定ボタン	内容
	再生中に再生中エントリーのフラッシュスタートキーを押すとエントリー先頭から再生を開始します。（初期値）
	再生中に再生中エントリーのフラッシュスタートキーを押すと、再生を停止します。 再度そのキーを押すと、エントリー先頭から再生します。
	再生中に再生中エントリーのフラッシュスタートキーを押すと、再生待機します。 再度そのキーを押すと、再生待機位置から再生します。

⑥ 出力先選択ボタン

各エントリーの出力先をA／Bから選択するボタンです。

初期値は、“A”です。

メモ

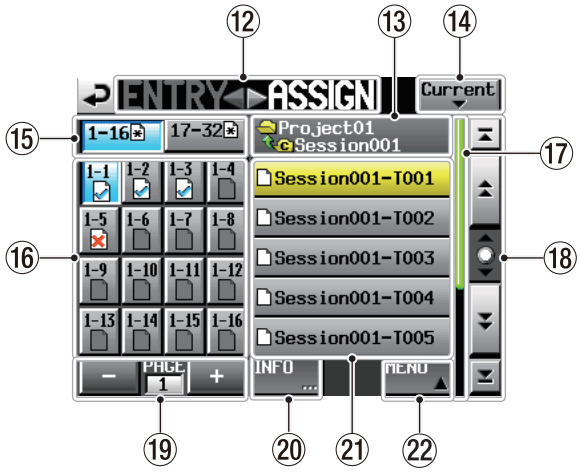
エントリー登録していない場合は、以下のような未選択／無効状態となります。

INFOポップアップメッセージ

エントリーを選択していない状態で“INFO”ボタンを押すと、プレーヤーAのプレイリストについての情報をポップアップウィンドウに表示し、“NEXT”ボタンを押すとプレーヤーBのプレイリストについての情報を表示します。

ファイルアサイン画面

この画面を表示するには、ホーム画面でテイクまたはエントリー名ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの中の“ASSIGN FILE”ボタンを押すか、ファイルアサイン画面の“ENTRY◀▶ASSIGN”ボタンの“▶ASSIGN”部分を押します。



⑫ ENTRY ◀▶ ASSIGNボタン

エントリーリスト画面とファイルアサイン画面を切り換えます。

“ENTRY◀”の部分を押すと、エントリーリスト画面が表示されます。

⑬ カレントフォルダー名表示／ボタン

現在テイクリスト表示部に表示されているフォルダー名を表示します。

このボタンを押すと、テイクリスト表示部にセッションのリストを表示します。

⑭ Currentボタン

このボタンを押すと、テイク名リストを現在のセッションのテイク名リストにします。

⑮ キーセット選択ボタン

キーアサインボタンを、左側のキーセットを表示するか、右側のキーセットを表示するかを選択します。

編集後、保存を行っていない状態で“”が表示されます。

プレーヤーモードと、“RC-HS32PD Flash start key mode”の設定により、ボタンが変わります。

プレーヤーモード	キーモード	左ボタン	右ボタン
シングルモード A/B MIXEDモード	16x2	1-16	17-32
デュアルモード	16x2	A1-16	B1-16
	12x2	A1-12	B1-12

⑯ キーアサインリスト／ボタン

エントリーを割り当てるボタンです。

フラッシュページ番号とフラッシュスタートキー番号を表示します。

プレイリストのチェック結果を“”アイコンに表示します。

また、現在再生中のエントリーの場合、アイコンが“ ”表示になり、ボタンが緑色にハイライト表示されます。

	再生中のエントリー
	問題のないエントリー
	形式が異なり、再生できないエントリー
	登録されたファイルが存在しないエントリー （プレイリスト登録後テイクを削除した場合など）
	エントリー登録なし

このボタンを押してから登録したいテイク名のボタンを押すことで、このボタンにテイクを登録できます。

⑰ スクロールバー

現在表示されているテイクリストのテイクリスト全体に対する位置と、テイクリスト全体に占める割合を示します。

メモ

エントリーボタンを選択している場合、登録されているテイクのテイクリスト上の位置が、スクロールバーエリアに黄色い線で表示されます。

⑱ スクロールボタン

テイクリストもしくはセッションリストの先頭、末尾、1ページ（5行）ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使っても、1行ずつテイクリストをスクロールすることができます。

⑲ ページ表示／選択ボタン

現在のキーアサインボタンのページを表示します。
“+” ボタンまたは “−” ボタンを押して、ページを切り換えます。
ページ数は、プレーヤーモードと “RC-HS32PD Flash Start Key Mode” の設定により異なります。

⑳ INFOボタン

キーアサインボタンを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたキーアサインボタンの情報をポップアップウィンドウに表示します。
テイクを選択した状態でこのボタンを押すと、選択されたテイクの情報をポップアップウィンドウに表示します。
なにも選択していない状態でこのボタンを押すと、現在のプレイリストについての情報を表示します。

㉑ テイク名リスト／ボタン

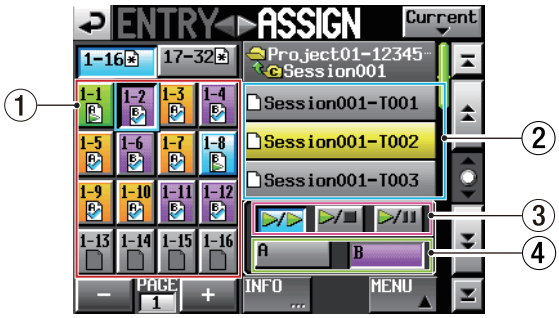
カレントセッションにあるテイクをリストに表示します。
登録したいキーアサインボタンを押してからこのボタンを押すことで、キーアサインボタンにそのテイクを登録できます。
カレントフォルダー名ボタンを押して、カレントフォルダー名表示にプロジェクト名が表示されているときは、現在のプロジェクトに含まれるセッションをリストに表示します。
切り換えたいセッションのボタンを押すと、そのセッションのテイク名リストを表示します。

㉒ MENUボタン

“REBUILD”、"CAPTURE BC$"、“CLEAR”、“ADJUST”、“SAVE”（デュアルモード時は “SAVE A+B”）、“SAVE AS”（デュアルモード時は “SAVE AS(x)”：xは現在のキーセット選択ボタンに表示されているプレーヤーモード、A/B MIXEDモード時は、“SAVE AS(A)” と “SAVE AS(B)” の2つが常時表示）、“EXPORT PPL” を選択するプルアップメニュー項目を表示します。

プレイリストモード（A/B MIXED）でのファイルアサイン画面

プレイリストモード（A/B MIXED）では、以下のようになります。



① キーアサインリスト／ボタン

ボタンは、下記のように色分けされます。

ファイルアサイン画面ボタン	内容
1-5 橙色	プレーヤーAにアサイン済みのエントリー（停止中）
1-1 緑色	プレーヤーAにアサイン済みのエントリー（動作中）
1-6 紫色	プレーヤーBにアサイン済みのエントリー（停止中）
1-8 水色	プレーヤーBにアサイン済みのエントリー（動作中）
1-6 灰色	形式が異なり、再生できないエントリー
1-7 灰色	エントリー登録なし

② テイク名リスト／ボタン

A/B MIXEDモードで表示するテイク名リスト／ボタンは、3行となります。

③ フラッシュスタートキーを押した時の動作設定ボタン

各エントリーの再生中に再生中エントリーのフラッシュスタートキーを押した時の動作を設定するボタンです。初期値は、“▷▷|” です。

設定ボタン	内容
▷/▷	再生中に再生中エントリーのフラッシュスタートキーを押すとエントリー先頭から再生を開始します。（初期値）
▷/■	再生中に再生中エントリーのフラッシュスタートキーを押すと、再生を停止します。 再度そのキーを押すと、エントリー先頭から再生します。
▷/II	再生中に再生中エントリーのフラッシュスタートキーを押すと、再生待機します。 再度そのキーを押すと、再生待機位置から再生します。

④ 出力先選択ボタン

各エントリーの出力先をA／Bから選択するボタンです。
初期値は、“A” です。

メモ

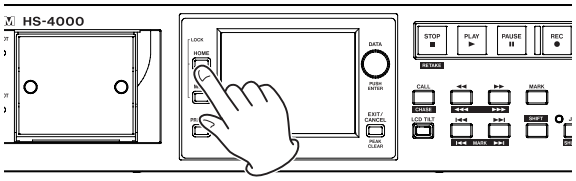
エントリーを選択していない場合、またはエントリー登録していない場合は、以下のような未選択／無効状態となります。

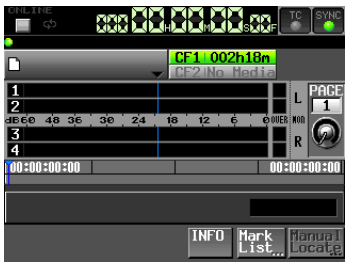
INFOポップアップメッセージ

エントリーを選択していない状態で“INFO”ボタンを押すと、プレーヤーAのプレイリストについての情報をポップアップウィンドウに表示し、“NEXT”ボタンを押すとプレーヤーBのプレイリストについての情報を表示します。

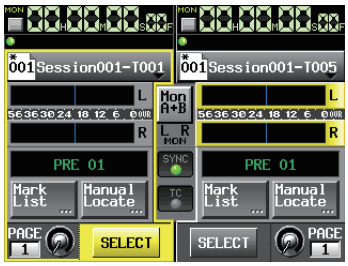
テイクをエントリーに登録する

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。





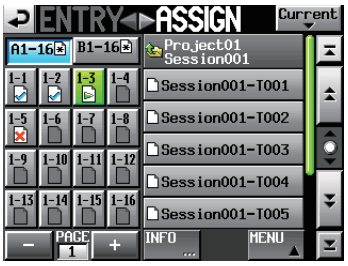
[シングルモード時]



[デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時]

2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押してプルダウンメニューを表示し、“ASSIGN FILE”ボタンを押します。
エントリーを登録するファイルアサイン画面が表示されます。

[シングルモード時]



[デュアルモード時]

[A/B MIXEDモード時]

左側に登録するボタン群が、右側に登録できるテイクのリストが表示されます。

メモ

エントリーリスト画面の“▶ASSIGN”ボタンを押すことで、ファイルアサイン画面を呼び出すこともできます。

3. 最初に、テイクを登録するキーアサインボタンを選択します。

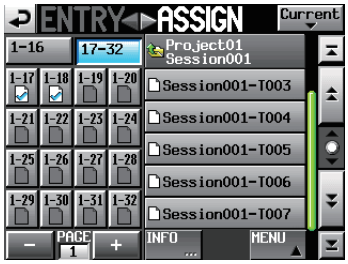
メモ

キーアサインボタンの表示は、プレーヤーモードがシングルモードのときとデュアルモードのときとA/B MIXEDモードのとき、および“RC-HS32PD Flash Start Key Mode”項目の設定が"16x2"のときと"12x2"のときで画面が一部異なります。
“RC-HS32PD Flash Start Key Mode”項目は、127ページ「フラッシュスタートキー機能を選択する」を参照してください。

4. “+”ボタンおよび“−”ボタンを使って登録したいページを表示します。

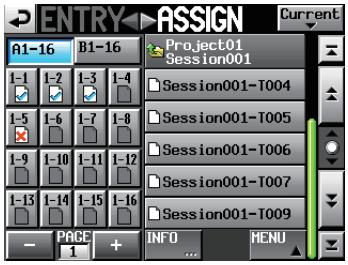
5. シングルモードまたはA/B MIXEDモード時は、“1-16”ボタンまたは“17-32”ボタンを選択して、登録したいフラッシュスタートキーの位置を表示させます。

[シングルモード1-16]



[シングルモード17-32]

デュアルモード時は、“A1-16”ボタンを押してプレーヤー Aを、“B1-16”ボタンを押してプレーヤー Bを、それぞれ選択します。



[デュアルモード プレーヤー A]

[デュアルモード プレーヤー B]

6. 左側のキーアサインボタンリストにあるボタンに触れて、登録したいキーアサインボタンを選択します。
選択されたボタンの背景が、水色にハイライト表示されます。

メモ

エントリーがすでに登録されているボタンを選択したときは、テイクリストにある該当のテイクの背景が黄色にハイライト表示されます。

7. テイクリストにあるテイク名の部分を押すと、選択したテイクがそのボタンに登録されます。
テイクが登録されたボタンは、アイコンが未登録の“■”から“🗹”に変わります。

メモ

- プレイリストに登録できるのは、そのプレイリストがあるプロジェクトのテイクのみです。
- 登録したいテイクが表示されていないときは、スクロールボタンまたはDATAダイヤルを使ってリストをスクロールして登録したいテイクを表示させて、そのテイク名を押します。

ヒント

登録したいテイクが同じプロジェクトの他のセッションにある場合には、カレントセッション名ボタンを押して、セッションリストを表示させます。
登録したいテイクが含まれるセッション名の部分を押して、そのセッションのテイク名リストを表示させます。

8. A/B MIXEDモードの場合は、テイクリストの下にあるボタンで、フラッシュスタートキーを押した時の動作とエントリーの出力先を設定します。

9. 必要に応じて、手順3. ～ 8.を繰り返します。

10. 全て登録が終わったら、必要に応じてプレイリストを保存します。
保存をする場合には、ファイルアサイン画面またはエントリーリスト画面で“MENU”ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目、もしくはホーム画面のファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して表示されるプルダウンメニューの“SAVE”ボタン（デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時は“SAVE A+B”ボタン）を押します。
保存の詳細は、94ページ「プレイリストを保存する」を参照してください。

注意

保存（“SAVE”）を行わない場合、他のプレイリストをロードしたり、CFカードを抜いたり、本機の電源を切るなどすると、変更した内容はクリアされます。

エントリー番号一覧

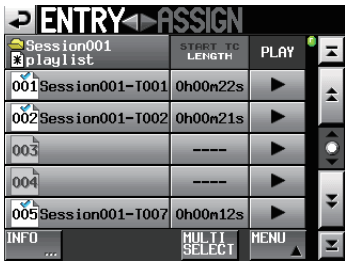
各プレーヤーモード、キーモードにおけるプレイリストのエントリー番号は、以下のようになります。

モード		シングル、A/B MIXED		デュアル			
RC-HS32PD Flash Start Key Mode 設定		16x2		16x2		12x2	
キーセット選択ボタン		1-16	17-32	A1-16	B1-16	A1-12	B1-12
ページ番号	1	001-016	017-032	A : 001-016	B : 001-016	A : 001-012	B : 001-012
	2	033-048	049-064	A : 017-032	B : 017-032	A : 013-024	B : 013-024
	3	065-080	081-096	A : 033-048	B : 033-048	A : 025-036	B : 025-036
	4	–	–	A : 049-064	B : 049-064	A : 037-048	B : 037-048
	5	–	–	A : 065-080	B : 065-080	A : 049-060	B : 049-060
	6	–	–	A : 081-096	B : 081-096	A : 061-072	B : 061-072
	7	–	–	–	–	A : 073-084	B : 073-084
	8	–	–	–	–	A : 085-096	B : 085-096

注：「—」のところは、ページがありません。
　また、「A : 」はプレーヤー Aのプレイリスト、「B : 」はプレーヤー Bのプレイリストのエントリー番号であることを示します。

エントリーへの登録を解除する

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して、表示されるプルダウンメニューの中の“ENTRY LIST”ボタンを押します。
エントリーを操作するエントリーリスト画面が表示されます。



3. 登録を解除したいエントリーを選択します。
背景が黄色のハイライト表示になります。
4. エントリーリスト画面内の“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。

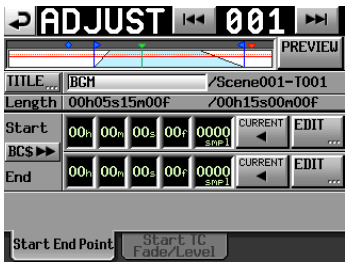
5. プルアップメニュー項目内の“CLEAR”ボタンを押すと、エントリーがクリアされます。

メモ

- 右側のテイクリストで黄色くハイライト表示されているテイク名を押しても、登録を解除できます。
- MULTI SELECTキーを押した状態で複数のエントリーを選択してから“CLEAR”ボタンを押すと、複数のエントリーを一度にクリアできます。
- ファイルアサイン画面で、左側のキーアサインボタンを選択した状態で、右側のテイクリストで黄色くハイライト表示されているテイク名を押すか、“MENU”ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目で“CLEAR”ボタンを押すことでも登録を解除できます。

エントリーのタイトルを編集する

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して、表示されるプルダウンメニューの中の“ADJUST ENTRY”ボタンを押します。
“ADJUST ENTRY xxx”画面が表示されます（“xxx”はエントリー番号を表します）。



注意

“ADJUST ENTRY xxx”画面に切り換えると、再生を停止します。

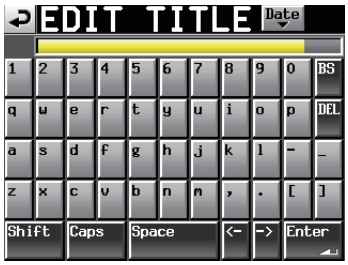
メモ

この画面は、エントリーリスト画面でテイクを選択した状態、またはファイルアサイン画面で左側のキーアサインボタンを選択した状態で、“MENU”ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目の“ADJUST”ボタンを押すことでも表示できます。

[エントリーリスト画面]

[ファイルアサイン画面]

3. “TITLE”に表示されている文字列が、選択したエントリーのタイトルです。
“TITLE”ボタンを押すと、エントリーのタイトルを編集する“EDIT TITLE”画面が表示されます。



タイトル名を入力します。入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

4. “EDIT TITLE”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押すとエントリーのタイトルが変更されます。

再生開始／終了位置の編集

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して、表示されるプルダウンメニューの中の“ADJUST ENTRY”ボタンを押します。
“ADJUST xxx”画面が表示されます（“xxx”はエントリー番号を表します）。

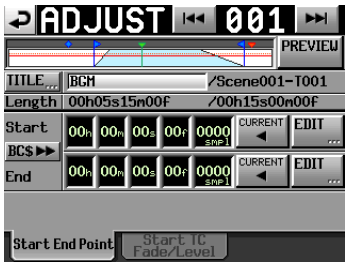
注意

“ADJUST ENTRY xxx”画面に切り換えると、再生を停止します。

メモ

- この画面は、エントリーリスト画面でテイクを選択した状態または、ファイルアサイン画面で、左側のキーを選択した状態で“MENU”ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目で“ADJUST”ボタンを押すことでも表示できます。
- 画面名と一緒に表示されている“I◀◀”／“▶▶I”ボタンを押すと、現在表示されているエントリーの前後にアサインされているエントリーの“ADJUST xxx”画面に切り換えることができます。

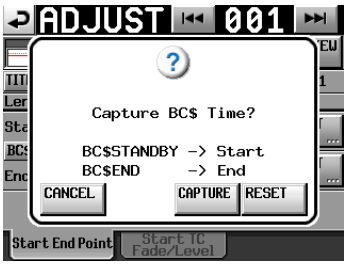
3. “Start End Point”タブ画面を表示します。



4. 時刻表示桁をタッチすると黄色のハイライト状態になり、該当するカーソルバーが点滅します。
時刻桁が選択された状態では、DATAダイヤル操作で、Start／End位置が変更できます。
選択桁の桁上げや桁下げにより、上位桁が±1になります。
5. 変更したい分解能に合わせて桁を選択します。
フレーム精度で変更する際はフレーム桁を選択し、サンプル精度で変更する際はサンプル桁を選択します。

メモ

- “CURRENT”ボタンで、現在の再生位置をStart／End位置にキャプチャーできます。
- “BC$▶▶”ボタンで、“Start/End Point”をBC$STANDBY/ENDマークの時刻に設定するか、ファイルの先頭／末尾時刻にリセットするかどうかの確認ポップアップウィンドウを表示します。
- ポップアップウィンドウの“CAPTURE”ボタンを押すと、BC$STANDBY/ENDマークの時刻を“Start/End Point”に取り込みます。
- ポップアップウィンドウの“RESET”ボタンを押すと、“Start / End Point”がファイルの先頭／末尾時刻にリセットされます。

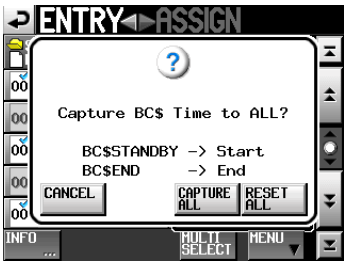


BC$STANDBY/END範囲一括切り換え機能

一括してBC$STANDBY−BC$ENDマークの範囲に登録を切り換えることができます。

1. プレイリストモードのファイルアサイン画面かエントリーリスト画面のプルアップメニューを表示します。

2. プルアップメニューの“CAPTURE BC$”ボタンを押すと、以下のメッセージをポップアップウィンドウに表示します。



メモ

ポップアップウィンドウ内の“CANCEL”ボタンを押すと、ファイルアサイン画面またはエントリーリスト画面に戻ります。

3. ポップアップウィンドウ内の“CAPTURE ALL”ボタンを押すと、以下のメッセージをポップアップウィンドウに表示します。

4. ポップアップウィンドウ内の“CAPTURE ALL”ボタンを押すと、BC$STANDBY－BC$ENDマークの範囲に一括切り換えします。

メモ

ポップアップウィンドウ内の“CANCEL”ボタンを押すと、ファイルアサイン画面またはエントリーリスト画面に戻ります。

5. 手順1.のポップアップウィンドウ内の“RESET ALL”ボタンを押すと、以下のメッセージをポップアップウィンドウで表示します。

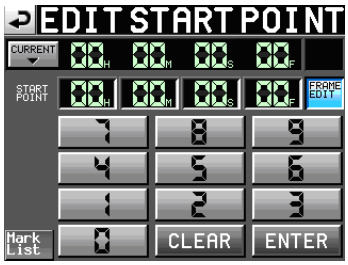
6. ポップアップウィンドウ内の“RESET ALL”ボタンを押すと、エントリーの開始／終了時刻がファイルの先頭／末尾時刻にリセットされます。

メモ

ポップアップウィンドウ内の“CANCEL”ボタンを押すと、ファイルアサイン画面またはエントリーリスト画面に戻ります。

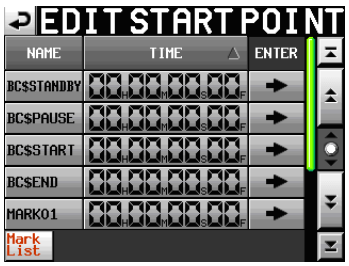
数字ボタン／マークリスト画面を使って再生開始／終了位置を編集する

1. “ADJUSTxxx”画面“Start End Point”タブ画面の“EDIT”ボタンを押すと、再生開始／終了位置を編集する“EDIT STARTPOINT”画面／“EDIT END POINT”画面が表示されます。



“EDIT START POINT”画面の“FRAME EDIT”ボタンでフレーム値まで入力するかどうかを設定します。

2. 数字ボタンを使って、エントリーの再生開始／終了位置を入力します。
   - 入力する桁を選択せずに入力すると、最下位桁から順に入力します。
   - 入力する桁を選択する場合は、その桁を押し、背景を黄色く反転させ、数字ボタンもしくはDATAダイヤルを使って、2桁ずつ入力します。
   - “CURRENT ▼”ボタンを押すと、現在の再生位置を入力値にコピーすることができます。
   - “SET MAX ▲”ボタンを押すと、ファイルの末尾時刻を入力値に設定することができます。
   - “CLEAR”ボタンを押すと、入力値が全てゼロクリアされます。
   - “Mark List”ボタンを押すと、指定したマークから時刻を取り込むことのできるマークリスト画面を表示します。



この画面で、時刻を取り込みたいマークの“➔”ボタンを押すと、そのマークの時刻が再生開始／終了位に設定され、“ADJUST ENTRY xxx”画面に戻ります。

メモ

再生開始／終了時刻を変更する際、再生開始／終了時刻間の長さがフェードイン／フェードアウトの長さの合計より長くなるように、再生開始／終了時刻の設定値を自動的に抑えます。

3, “ENTER”ボタンを押して、確定します。

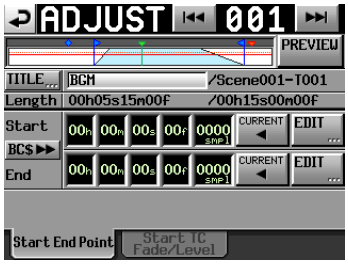
ヒント

- PLAYキーなどのトランスポートキーを使って、音声を聴きながら位置を決め、“CURRENT ▼”ボタンを押して入力値にコピーすることもできます。
- “EDIT START POINT”画面／“EDIT END POINT”画面では外付けキーボードを使っての編集も可能です。
- キーボードのESCキーを押すと、ゼロクリアします。

エントリー先頭のタイムコード時刻を編集する

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。

2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して、表示されるプルダウンメニューの中の“ADJUST ENTRY”ボタンを押します。
“ADJUST ENTRY xxx”画面が表示されます（“xxx”はエントリー番号を表します）。



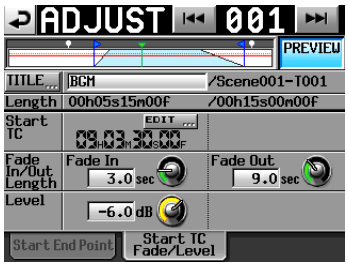
注意

“ADJUST ENTRY xxx”画面に切り換えると、再生を停止します。

メモ

- この画面は、エントリーリスト画面でテイクを選択した状態またはファイルアサイン画面で、左側のキーを選択した状態で“MENU”ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目で“ADJUST”ボタンを押すことでも表示できます。
- 画面名と一緒に表示されている“I◀◀”／“▶▶I”ボタンを押すと、現在表示されているエントリーの前後にアサインされているエントリーの“ADJUST xxx”画面に切り換えることができます。

3. “Start TC Fade/Level”タブを押して、以下の画面を表示します。



4. “EDIT”ボタンを押して開く、“EDIT START TC”画面の数字ボタンでStart TCを変更します。

5. “Start TC”に表示されている値が、選択したエントリー先頭のタイムコード時刻です。
“Start TC”項目内の“EDIT”ボタンを押すと、エントリー先頭のタイムコード時刻を編集する“EDIT START T/C”画面が表示されます。

“EDIT START T/C”画面の“FRAME EDIT”ボタンでフレーム値まで入力するかどうかを設定します。

6. 数字ボタンを使って、エントリー先頭のタイムコード時刻を入力します。
   - 入力する桁を選択せずに入力すると、最下位桁から順に入力します。
   - 入力する桁を選択する場合は、その桁を押し、背景を黄色く反転させ、数字ボタンもしくはDATAダイヤルを使って、2桁ずつ入力します。
   - “CURRENT ▼”ボタンを押すと、現在のタイムコード時刻を入力値にコピーすることができます。
   - “CLEAR”ボタンを押すと、入力値が全てゼロクリアされます。

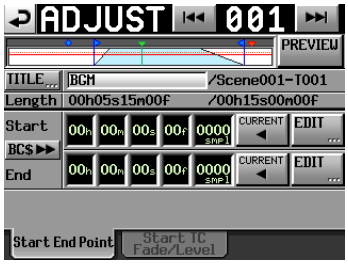
7. “ENTER”ボタンを押して、確定します。

ヒント

- PLAYキーなどのトランスポートキーを使って音声を聴きながら位置を決め、“CURRENT ▼”ボタンを押して入力値にコピーすることもできます。
- 外付けキーボードを使っての編集も可能です。キーボードのESCキーを押すと、ゼロクリアします。

フェードイン／アウト長、レベルの編集

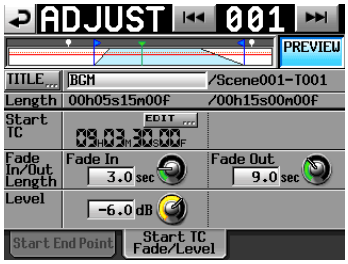
1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して、表示されるプルダウンメニューの中の“ADJUST ENTRY”ボタンを押します。
   “ADJUST xxx”画面が表示されます（“xxx”はエントリー番号を表します）。



注意

“ADJUST ENTRY xxx”画面に切り換えると、再生を停止します。

3. “Start TC Fade/Level”タブを、以下の画面を表示します。



4. “Fade In”、“Fade Out”、“Level”ノブを選択した後、DATAダイヤルを回して設定します。

   設定値：

   - Fade In／Out Length：0-30秒
     （0.1秒/step：押し回し時は1.0秒/step）
   - Levelの値域：－∞～＋10dB

メモ

- フェードイン／アウト長を変更する際、フェードイン／アウト長が再生開始／終了時刻の長さ以下となるように、フェードイン／アウト長の設定値を自動的に抑えます。
- 設定されたレベルが赤の実線で表示されます。
- 基準レベル（0dB）が橙の点線で表示されます。

リハーサル再生操作／動作

“ADJUST ENTRY”画面で、トランスポート操作を行うことでリハーサル再生を実施します。

- ⏮／⏭キー操作で「素材先頭／Start Point／End Point／素材末尾」に移動する以外は、通常のトランスポート操作と同じです。
- Start Point／Fade In Lengthを変更すると、再生位置をStart Pointに移動します。再生中に変更した場合は、再生位置を移動後に再生します。
- End Point／Fade Out Lengthを変更すると、再生位置を下記位置に移動します。再生中に変更した場合は、再生位置を移動後に再生します。

	PREVIEW OFF時	PREVIEW ON時
EndPoint変更時	EndPointの2秒前	FadeOut開始位置の2秒前
FadeOutLength変更時	FadeOut開始位置の2秒前	FadeOut開始位置の2秒前

- “PREVIEW”ボタンでリハーサル再生内容が切り換わります。

PREVIEW OFF時のリハーサル再生

- Fade IN／OUTおよびLevel Adjust無しの音を再生します。
- Start／End Pointの範囲外に移動ができます。
- 再生中にEnd Pointに到達した場合、停止して再生位置をStart Pointに移動します。
  PLAYキーを押すと、Start Pointから再生を開始します。
  End Point以降への移動は、▶▶キー、⏭キー、SHIFT+⏭キー、JOG/SHUTTLEダイヤルの操作で行います。

PREVIEW ON時のリハーサル再生

- Start／End Pointの範囲内だけを再生します。
  範囲外には移動できません。
- Fade IN／OUT設定およびレベル設定どおりの音を再生します。

プレイリストを保存する

現在のプレイリストをカレントセッション（現在ロード中のセッション）のフォルダーの下にある [_playlists] フォルダーに保存します。
パソコンでCFカード内を見たときのフォルダーは、以下のようになります。

[CFカードのドライブ名]:￥[プロジェクト名]￥[セッション名]￥[_playlists]￥[プレイリスト]

注意

プレイリストの編集を行った場合は、必要に応じプレイリストを保存してください。
保存（“SAVE”）を行わない場合は、他のプレイリストをロードしたり、CFカードを抜いたり、本機の電源を切るなどすると、変更した内容はクリアされます。
編集を行って保存されていないときは、ファイル名またはタイトル名表示ボタンの部分に“*”が表示されています。また、“*”が表示されている状態で他のプレイリストをロードしたり、新規プレイリストを作成したり、オペレーションモードを切り換えるなどの編集内容がクリアされるような操作を行う場合には、プレイリストを保存するかのポップアップメッセージが表示されます。

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して、表示されるプルダウンメニューの中の“SAVE”ボタンを押します（デュアルモードおよびA/B MIXEDモード時は“SAVE A+B”となり、プレーヤー AおよびBの両方のプレイリストを保存します）。

3. 保存を開始します。
保存中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
保存が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

エントリーリスト画面またはファイルアサイン画面内の“MENU”ボタンを押して、表示されるプルアップメニュー項目の中の“SAVE”ボタンを押すことでもプレイリストを保存することができます。

[エントリーリスト画面]

[ファイルアサイン画面]

プレイリストに名前をつけて保存する

ホーム画面のファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して、表示されるプルダウンメニューで、“SAVE”ボタンの代わりに“SAVE AS”ボタンを押すと、名前をつけて保存をすることもできます。

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して、表示されるプルダウンメニューの中の“SAVE AS”ボタンを押します。
（デュアルモード時は“SAVE AS(A)”または“SAVE AS(B)”、A/B MIXEDモード時は“SAVE AS(A)”と“SAVE AS(B)”となり、現在選択されているプレーヤー AおよびBのプレイリストを保存します）

新しいプレイリスト名を入力する“PLAYLIST NAME”画面が表示されます。

3. プレイリスト名を入力します。入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

4. “PLAYLIST NAME”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押すと、この名前で保存を行います。
作成中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。作成が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

メモ

入力した名前のファイルがすでに存在するときは、そのファイルに上書きするかどうかを確認するポップアップウィンドウが表示されます。
“OK”ボタンを押すとそのファイルを上書きし、“CANCEL”ボタンを押すと“PLAYLIST NAME”画面に戻ります。

ヒント

エントリーリスト画面またはファイルアサイン画面で、“MENU”ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目の中の“SAVE AS”ボタン（デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時は“SAVE AS（A）”または“SAVE AS（B）”）を押すことでも名前をつけて保存することができます。

[シングルモード時]

[デュアルモード時]

ロードされているプレイリストからJPPA PPLファイルを作成する

現在のプレイリストをJPPA PPLファイルに保存します。保存したファイルは、カレントセッションのフォルダーの下にある [_playlists] フォルダーに保存します。
パソコンでCFカード内を見たときのフォルダーは、以下のようになります。

[CFカードのドライブ名]:¥ [プロジェクト名]¥ [セッション名]¥ [_playlists] ¥ [JPPA PPLファイル]

1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。

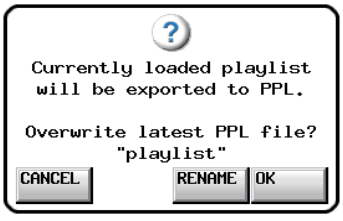
2. ファイル名またはタイトル名表示ボタンを押して、表示されるプルダウンメニューの中の“EXPORT PPL”ボタンを押します。

作成するJPPA PPLファイルの名前を編集する“PPL EXPORT”画面が表示されます。

3. ファイル名を入力します。
入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。

メモ

- これまでにJPPA PPLファイルからカレントプレイリストを作成（インポート）したり、カレントプレイリストからJPPA PPLファイルを作成（エクスポート）したりしたことがあるときには、そのJPPA PPLファイルに上書きするかどうかを確認するポップアップウィンドウが表示されます。



“OK”ボタンを押すとそのファイルに上書きし、“RENAME”ボタンを押すと“PPL EXPORT”画面を表示します。

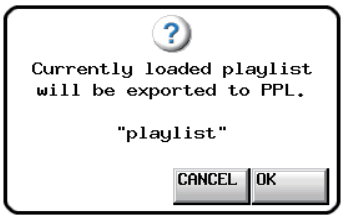
- エントリーリスト画面またはファイルアサイン画面で、“MENU”ボタンを押して表示されるプルアップメニュー項目の"EXPORT PPL"ボタンを押すことでもJPPA PPLファイルを作成することができます。

[エントリーリスト画面]

[ファイルアサイン画面]

4. “PPL EXPORT”画面の“Enter”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。

5. 確認のメッセージがポップアップウィンドウに表示されますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。



選択したプレイリストをJPPA PPL形式に変換してファイルを作成します。
作成中は、進行状況をポップアップウィンドウ内に表示します。
作成が完了すると、ポップアップウィンドウが消えます。

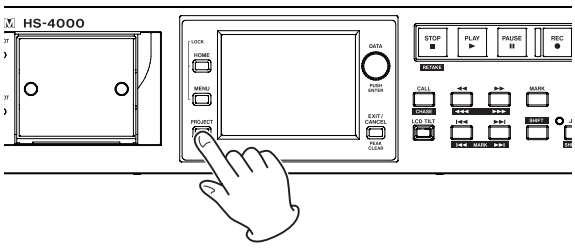
メモ

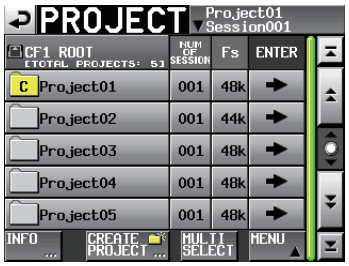
- JPPA PPL形式のファイルは、プレーヤーA、プレーヤーB、両方のプレイリスト情報が1つのファイルに出力されます。
- すでにその名前のファイルが存在するときは、そのファイルに上書きするかどうかを確認するポップアップウィンドウが表示されます。
  “OK”ボタンをすとそのファイルを上書きし、“CANCEL”ボタンを押すと“PPL EXPORT”画面に戻ります

再生する

プロジェクト／セッション／プレイリストの選択

1. フロントパネルのPROJECTキーを押して、“PROJECT”画面を表示します。





2. 再生したいプレイリストの含まれるプロジェクトの“➡”ボタンを押して、セッション選択画面を表示します。
カレントプロジェクトでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。

3. 再生したいプレイリストの含まれるセッションの“➡”ボタンを押して、プレイリスト選択画面を表示します。
カレントセッションでない場合は、ロードするかの確認のポップアップウィンドウが表示されますので“OK”ボタンを押します。

ヒント

“PROJECT”画面右上のカレントプロジェクト／セッション名ボタンを押すことで、現在のセッションのプレイリスト選択画面を表示することができます。

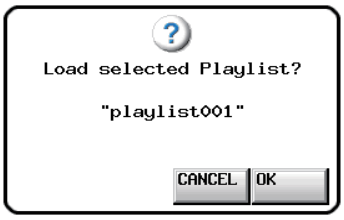
4. 再生したいプレイリストの名前を押して選択します。
背景が黄色にハイライト表示されます。

5. プレイリスト選択画面で“MENU”ボタンを押して、プルアップメニュー項目を表示します。
シングルモードとデュアルモード、A/B MIXEDモードでは、プルアップメニュー項目が異なります。

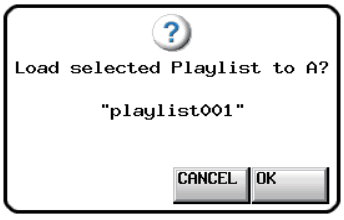
[プレイリスト選択画面プルアップ表示 シングルモード時]

[プレイリスト選択画面プルアップ表示
デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時]

6. シングルモード時は、プルアップメニュー項目の“LOAD”ボタンを押して、プレイリストをロードします。
デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時は、プルアップメニュー項目の“LOAD to A”ボタンまたは“LOAD to B”ボタンを押して、プレイリストをプレーヤー Aまたはプレーヤー Bにロードします。
確認のポップアップウィンドウが開きます。



[シングルモード時]



[デュアルモードまたはA/B MIXEDモードで
LOAD to Aボタンを選択した時]

“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
ロードが完了すると、ホーム画面に戻ります。

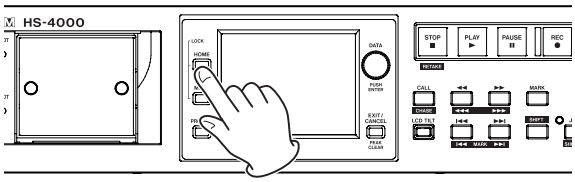
メモ

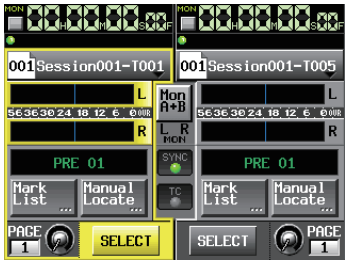
プレイリスト選択画面で、“MENU”ボタンを押してプルアップメニュー項目の中の“LOAD”ボタン（または“LOAD to A/B”ボタン）を押すかわりに、再生したいプレイリストの“➡”ボタンを押すことでも、再生したいプレイリストをロードすることができます。
シングルモード時は、上と同じポップアップメッセージが出ますので“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押します。
デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時は、ポップアップウィンドウでプレーヤーに合わせて、“LOAD to A”ボタンまたは“LOAD to B”ボタンを押します。

カレントプレーヤーの選択

デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時は、フロントパネルで操作するプレーヤーを選択します。

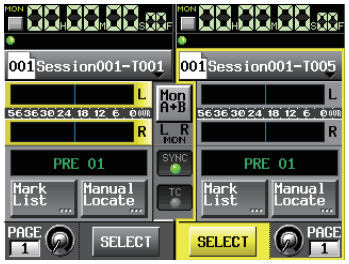
1. フロントパネルのHOMEキーを押して、ホーム画面を表示します。





[デュアルモード ホーム画面]

2. 選択したいプレーヤーの“SELECT”ボタンを押します。
選択したプレーヤーの背景が黄色にハイライト表示されます。



[デュアルモード ホーム画面プレーヤー B選択時]

オンライン機能の設定

プレーヤーが選択された状態で、フロントパネルのON LINEキーを押すと、そのプレーヤーの音声を出力端子に出力するかどうかを切り換えます。
オンライン出力の設定の詳細は、125 ページ「オンライン機能」を参照してください。

メモ

選択されていないプレーヤーのオン／オフは切り換わりません。プレーヤーを切り換えてからON LINEキーを押すことで、そのプレーヤーのオン／オフを切り換えてください。

再生

PLAYキーを押します。
PAUSEキーを押すと、再生待機します。
再生待機を解除するには、PLAYキーを押します。
STOP [RETAKE] キーを押すと、停止します。
⏮ [MARK⏮] キーまたは⏭ [MARK ⏭] キーを押すと、エントリーを切り換えます。
◀◀ [◀◀◀] ／ ▶▶ [▶▶▶] キーを押している間は、早戻し／早送り再生をします。
SHIFTキーを押しながら、⏮ [MARK ⏮] キーまたは⏭ [MARK ⏭] キーを押すと、マークを移動します。
SHIFTキーを押しながら、◀◀ [◀◀◀] キーまたは▶▶ [▶▶▶] キーを押している間は、高速サーチをします。

メモ

- “PLAY SETUP” 画面で、選択しているエントリーのみを再生するか、現在のプレイリスト内にある全てのエントリーを再生するかの設定ができます。また、リピート再生のオン／オフの設定ができます（シングルモードおよびデュアルモード時）。
（→ 104ページ「再生設定（PLAY SETUP）」）
- PARALLEL端子から再生を制御することも可能です。

コール

CALL [CHASE] キーを押すと、最後に再生待機状態から再生を開始したポイント（コールポイント）にロケートし、再生待機状態となります。

BWF-Jキューポイント（プレイリストモード）

“Follow BWF-J” 項目がオンのとき、再生中にBWF-Jキューポイントを検出すると以下の動作をします。また、“BWF-J Tally” 項目がオンのとき、シングルプレーヤーモードでは各BWF-Jキューポイントに対応してパラレルリモート端子より、キュー信号やタリー信号を出力します。

BC$STANDBY	エントリー選択時、再生開始位置としてこのポイントに位置する。再生中にこのポイントに到達すると、再生待機。どちらの場合でも、BC$STANDBYタリーを出力。
BC$CM	再生中にこのポイントに到達すると、BC$CMキュー信号を出力。
BC$END	再生中にこのポイントに到達すると、BC$ENDキュー 信号を出力。
BC$STOP	再生中にこのポイントに到達すると、BC$STOPキュー信号を出力し停止。
BC$FILE	再生中にこのポイントに到達すると、BC$ENDキュー信号を出力し、次のエントリーにBC$STANDBYキューポイントがあれば、そのポイントに移動し再生待機。BC$STANDBYタリーを出力。
BC$PAUSE	再生中にこのポイントに到達すると、BC$PAUSEタリーを出力し、再生待機。

フラッシュスタート機能を使う

別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）などを使って、フラッシュスタートすることが可能です。詳細は、127ページ「フラッシュスタート機能」を参照してください。

A/B MIXEDモード時のリモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）のフラッシュスタートキー表示色

エントリーリスト画面のエントリー名ボタン内のアイコンとファイルアサイン画面のキーアサインリストのボタンの色分けと同様に、リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）のフラッシュスタートキーは、下記のような表示色となります。

出力先	停止	再生	再生待機	不正エントリー	未登録エントリー
A	橙色	緑色	橙色の点滅	赤色	消灯
B	紫色	青色	紫色の点滅	赤色	消灯

この章では、オンエアーモードでの操作方法を説明します。
本機をオンエアーモードで動作させるには、本機のオペレーションモードを「オンエアーモード」に設定してください。（ → 50ページ「オペレーションモードを選択する」）
また、25ページ「オンエアーモード時」、31ページ「第4章 基本操作」もあわせてお読みください。

再生対象ファイルを選択する

オンエアーモードでは、カレントメディアのルートにある選択されたオーディオファイル（本機で設定されたFsに一致したファイルのみ）を再生します。

1. ホーム画面の情報欄、ホーム画面のテイク名ボタンを押して、表示されるプルダウンメニューの“ON AIR List”ボタン、またはPROJECTキーを押して“ON AIR LIST”画面を表示します。
   “ON AIR LIST”画面には、カレントメディアのルートにあるオーディオファイル（本機で設定されたFsに一致したファイルのみ）をファイル名順に表示します。

2. “ON AIR LIST”画面左端の“SELECT”ボタンをタッチすることでチェックマークをオン／オフし、オンエアー再生対象ファイルを選択します。
   チェックマークが表示されているファイルが、オンエアー再生対象ファイルとなります。
   チェックマークを外すと、グレーアウトしてオンエアー再生対象外になります。

メモ

- 初期状態では、全ファイルにチェックマークが表示された状態となります。
- 選択されたFsに一致するファイルだけが表示されます。
- Fsが一致しても、5ch以上のファイルなど、本機の再生対象外ファイルは認識しません。
- 認識できるファイル数は、選択されたFsと一致するオーディオファイル100個以下です。該当ファイルが100個を超える場合は、ファイル名順に並べて先頭から100個までを認識します。
- “SELECT”ボタンは、停止中かつ“ON AIR”ボタンがオフのときのみ操作できます。
- 各ファイルの“LENGTH”欄は、「オンエアーモードでの再生範囲の長さを」表示します。（ → 99ページ「オンエアーモードでの再生範囲」）
  画面右上の“LENGTH”欄の下には、「再生対象ファイルの再生範囲の合計」を表示します。
- “INFO”ボタンを押すと、下記のポップアップウィンドを表示します。再生対象ファイルがある状態では、カレントテイクの情報を表示します。

ファイルが表示されていない状態や再生対象ファイルが1つもない状態では、Fs情報とCFカードの容量情報を表示します。

オンエアーモードでの再生範囲

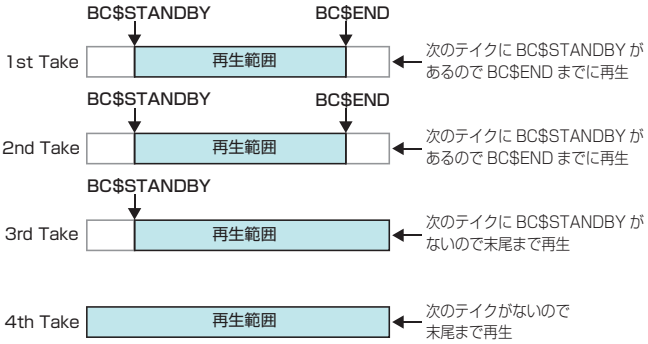
ON AIR ボタン	BWF-J Follow	BC$END Mode	再生可能範囲
OFF	–	–	テイク全体
ON	OFF	–	テイク全体
ON	ON	Normal	テイク全体
ON	ON	Jump to Standby	次テイクにBC$STANDBYマークがある：BC$STANDBY ～ BC$END
			次テイクにBC$STANDBYマークがない：BC$STANDBY ～テイク末尾

注）BC$STANDBYマークが無い場合：テイク先頭からの長さ
BC$ENDマークが無い場合：テイク末尾までの長さ
BC$STANDBY/BC$END以外のマークは、再生範囲には影響しません。

メモ

BC$END MODEの詳細については、104ページ「GENERALタブ画面（PLAY SETUP画面）」をご参照ください。

ON AIRボタン：ON/Follow BWF-J：ON/BC$ ENDモード：Jump to Standby時の再生範囲例



ON AIRボタンによるリハーサル／確認再生モードと本番再生モードの切り換え

ホーム画面または“ON AIR LIST”画面の“ON AIR”ボタンによって「リハーサル／確認再生モード」と「本番再生モード」を切り換えます。

ON AIRボタンオン（赤ボタン）：本番再生モード

“CREDITS ►”ボタンが無効になり、オンエアーモードでの再生範囲のみ再生が可能です。（ → 99ページ「オンエアーモードでの再生範囲」）

“CREDITS ►”ボタン／“ON AIR LIST”画面のチェック／ファイル名の各ボタンは、操作できません。

オフ→オンの切り換え時には、先頭テイクの先頭位置にジャンプして再生待機状態になります。

ON AIRボタンオフ：リハーサル／確認再生モード

“CREDITS ►”ボタンが有効になり、テイク全範囲への移動／再生が可能になります。

オン→オフ切り換え時、カレント位置で停止状態になります。

メモ

“ON AIR”ボタンは、停止中または再生待機中のみ操作できます。

再生

PLAYキーを押します。

PAUSEキーを押すと、再生待機します。

再生待機を解除するには、PLAYキーを押します。

STOP [RETAKE] キーを押すと、停止します。

⏮ [MARK ⏮] キーまたは⏭ [MARK ⏭] キーを押すと、エントリーを切り換えます。

◄◄ [◄◄◄] ／ ►► [►►►] キーを押している間は、早戻し／早送り再生をします。

SHIFTキーを押しながら、⏮ [MARK ⏮] キーまたは⏭ [MARK ⏭] キーを押すと、マークを移動します。

SHIFTキーを押しながら、◄◄ [◄◄◄] キーまたは►► [►►►] キーを押している間は、高速サーチをします。

メモ

- “PLAY SETUP”画面で、選択しているエントリーのみを再生するか、現在のプレイリスト内にある全てのエントリーを再生するかの設定ができます。また、リピート再生のオン／オフの設定ができます。（ → 104ページ「再生設定（PLAY SETUP）」）
- PARALLEL端子から再生を制御することも可能です。

クレジット再生を行う

1. ホーム画面または“ON AIR LIST”画面の“ON AIR”ボタンをオフにします。
2. “ON AIR LIST”画面のファイル名選択ボタン、または⏮ ／⏭キーでカレントテイクを選択します。

メモ

- 再生対象ファイルのみ、カレントテイクとして選択ができます。
- 起動時／Fs切り換え時／オンエアーモードへの切り換え時は、リスト先頭の再生対象ファイルがカレントテイクとして選択状態となります。

3. ホーム画面または“ON AIR LIST”画面の“CREDITS ►”ボタンを押すと、カレントテイクの先頭から再生を開始し、該当マークで停止する、クレジット再生を行います。
   - “Follow BWF-J”設定がオンの場合、ファイルの先頭から最初のBC$STANDBYマークまでを再生します。
   - “Follow BWF-J”設定がオフの場合、ファイルの先頭から最初のマークまでを再生します。
   - 選択ファイルに有効なマークが無い場合、ファイルの最後まで再生を行い停止します。

   再生中、“ON AIR LIST”画面のテイク名ボタンは、緑色ボタンになります。

4. クレジット再生中に“CREDITS ►”ボタンを押すと、停止します。

メモ

“ON AIR LIST”画面のファイル名選択ボタンと“CREDITS ►”ボタンは、“ON AIR”ボタンがオフで停止中、もしくは“ON AIR”ボタンがオフでクレジット再生中に操作が可能です。

“ON AIR”ボタンがオンの場合や通常再生中は操作できません。

コール

CALL [CHASE] キーを押すと、最後に再生待機状態から再生を開始したポイント（コールポイント）にロケートし、再生待機状態となります。

BWF-Jキューポイント（オンエアーモード）

“Follow BWF-J”項目がオンのとき、再生中にBWF-Jキューポイントを検出すると以下の動作をします。また、“BWF-J Tally”項目がオンのとき、各BWF-Jキューポイントに対応して、パラレルリモート端子よりキュー信号やタリー信号を出力します。

BC$STANDBY	“ON AIR”ボタンオンへの切り換え時、再生開始位置として先頭テイクのこのポイントに移動する。再生中にこのポイントに到達すると、再生待機（*1）。どちらの場合でも、BC$STANDBYタリーを出力。
BC$CM	再生中にこのポイントに到達すると、BC$CMキュー信号を出力。
BC$END	再生中にこのポイントに到達すると、BC$ENDキュー信号を出力。“BC$END Mode”項目が“Jump to Standby”の場合は、次のテイクにBC$STANDBYキューポイントがあれば、そのポイントに移動し再生する
BC$STOP	再生中にこのポイントに到達すると、BC$STOPキュー信号を出力し停止。
BC$FILE	再生中にこのポイントに到達すると、BC$ENDキュー信号を出力し、次のテイクにBC$STANDBYキューポイントがあれば、そのポイントに移動し再生待機。BC$STANDBYタリーを出力。
BC$PAUSE	再生中にこのポイントに到達すると、BC$PAUSEタリーを出力し、再生待機。

*1：“BC$END Mode”項目が“Jump to Standby”の場合は、再生待機しない。

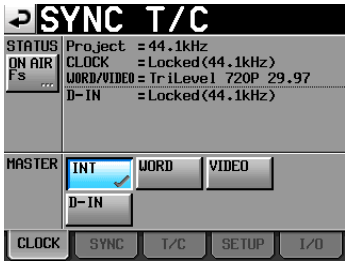
メモ

“OnAirOFF BWF-J Tally”項目をオフにすると、“ON AIR”ボタンがオフの場合、BWF-Jキューポイントに対応したキュー信号とタリー信号を出力しません（BWF-Jキューポイント動作は行います）。

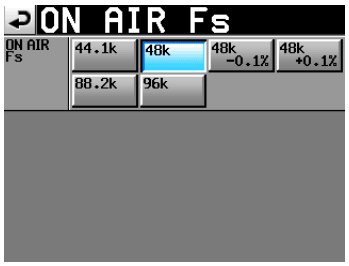
Fsを切り換える

オンエアーモード時のFs切り換えは、“SYNC T/C”画面の“CLOCK”タブ画面で行います。

1. ホーム画面の“SYNC”ボタン、または“MENU”画面の“SYNC T/C”ボタンを押して、“SYNC T/C”画面の“CLOCK”タブ画面を表示します。



2. 画面左上の“ON AIR Fs”ボタンを押して、“ON AIR Fs”画面を表示します。



3. 切り換えたいFsのボタンを押すと確認メッセージが表示されますので、“OK”ボタンを押します。

4. 再度、確認メッセージが表示されますので、“OK”ボタンを押します。

メモ

- Fsを切り換えると、“ON AIR LIST”画面には選択されたFsに一致するファイルだけが表示されます。
- Fsが一致しても、5ch以上のファイルなど、本機の再生対象外ファイルは認識しません。

オンエアーモードの注意事項

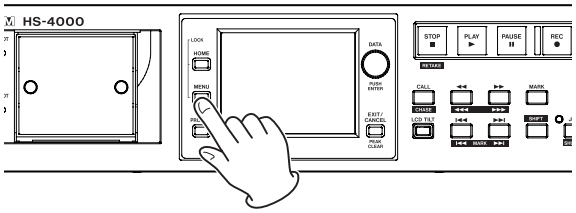
- “PLAY SETUP”画面の下記設定は、オペレーションモードをオンエアーモードに切り換えた際にオフに初期化します。
  オンへの変更は可能ですが、変更はバックアップされません（リピートモード、オートキュー、オートレディ、インクリメンタルプレイ）。
- オンエアーモードでは、マークの設定／編集／削除は禁止になります。
  Markキーを押した時はポップアップウィンドウに“Cannot set Markpoint in ON AIR Mode.”と表示します。
  マークリスト画面の“EDIT NAME”／“EDIT TIME”／“DELETE”の各ボタンは、無効表示となり操作できません。

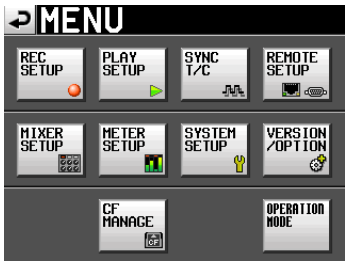
第11章　内部設定詳細

この章では、内部設定の詳細を説明します。

メニュー画面

フロントパネルのMENUキーを押すと、以下の“MENU”画面を表示します。





REC SETUPボタン

録音の設定を行います。

PLAY SETUPボタン

再生の設定を行います。

SYNC T/Cボタン

同期およびタイムコード関連の設定を行います。

REMOTE SETUPボタン

外部リモコンの設定を行います。

MIXER SETUP ボタン

ミキサーの設定を行います。

METER SETUPボタン

レベルメーターの設定を行います。

SYSTEM SETUPボタン

システムの設定を行います。

VERSION/OPTIONボタン

システムのバージョンバージョン表示やオプション機能の設定を行います。

CF MANAGEボタン

CFカードの操作をします。

OPERATION MODEボタン

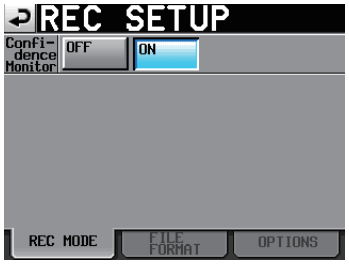
動作モードの設定を行います。

録音設定（REC SETUP）

“REC SETUP”画面には、“REC MODE”タブ画面、“FILE FORMAT”タブ画面、“OPTIONS”タブ画面の3つのタブ画面があります。
画面下のタブで、タブ画面を選択します。

REC MODEタブ画面

録音モードの設定を行います。



Confidence Monitor

コンフィデンスモニター（録音同時再生モニター）機能のオン／オフを設定します。（初期値：“ON”）
ただし、コンフィデンスモニター機能を動作させるには、以下の設定になっている必要があります。

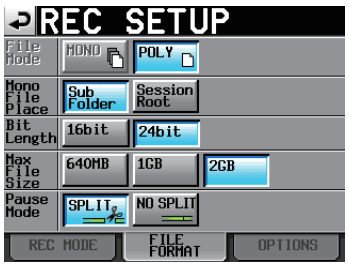
“Fs”項目 （サンプリング周波数）	“44.1k”、“48k”、 “48k−0.1%”、“48k+0.1%” のいずれか
“TIMELINE Rec Tracks” 項目（タイムラインモード時）	“2tr”
レコードファンクション 選択数（テイクモード時）	計2tr以下

メモ

コンフィデンスモニターがONに設定されているが、Fsや録音トラック数の制限によりコンフィデンスモニター機能が動作できない状態では、“ON”ボタンに“×”が表示されます。また、ホーム画面のコンフィデンスモニターの状態を表すアイコンが無効状態（“”）で表示されます。

FILE FORMATタブ画面

ファイルフォーマットの設定を行います。



File Mode

録音するファイルモードを、下記のボタンから設定します。

MONOボタン （バージョンアップで対応予定）	各トラックをモノラルのファイルとして扱います。
POLYボタン（初期値）	複数のトラックをひとまとめにしたファイルとして扱います。

Mono File Place

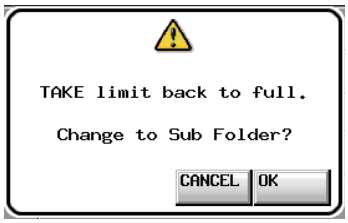
“File Mode” で “MONO” を選択した際の音声ファイルの記録フォルダーを、下記のボタンから設定します。

Subfolder（サブフォルダー）ボタン（初期値）	セッションのフォルダー直下に作成されたテイクごとのサブフォルダーに、音声ファイルを記録します。
Session Root（セッションルート）ボタン	セッションのフォルダー直下に音声ファイルを直接記録します。

注意

- どちらのモードでも、セッションのフォルダー直下にテイクごとのサブフォルダーが作成され、サブフォルダー内に管理ファイルが生成されます。
- セッションルートモードを選択した場合には、1つのセッション内で録音できる最大テイク数が通常より大幅に少なくなる場合があります。このため、セッションルートモードに切り換える場合には、テイク数の上限値が引き下げられる旨のポップアップウィンドウが表示されます。

また、セッションルートモードに切り換える場合は、上限値が最大に戻る旨のポップアップウィンドウが表示されます。



- セッションルートモードを選択した場合には、セッションのフォルダーに多くのファイルが作成されます。このため、1つのセッションのフォルダー内で録音できる最大テイク数が、通常より大幅に少なくなる場合があります。（ → 36ページ「録音動作での制約事項」）
- 録音中にRECキーを押して次のテイクの録音を開始しようとする場合に、ポリフォニックモード、サブフォルダーモードでは録音開始後4秒で次のテイクが録音できますが、セッションルートモードの場合4秒以上かかる場合があります。

Bit Length

録音するファイルの量子化ビット数を、下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“16bit”（初期値）、**“24bit”**

Max File Size

録音するファイルの最大サイズを下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“640MB”、“1GB”、“2GB”（初期値）

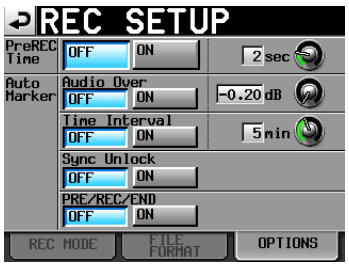
Pause Mode

録音待機時にファイルを分割するかどうかを、下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“SPLIT”（初期値）、**“NO SPLIT”**

OPTIONSタブ画面

プリレック、オートマーカーの設定を行います。



PreREC Time

プリレック動作のオン／オフの設定とプリレック動作時間を設定します。（初期値：**“OFF”**）

“PreREC Time” の設定が **“ON”** のときは、録音待機中に入力される信号を設定した時間内部メモリーに取り込みを行い、録音開始時に最大5秒前から録音することができます。

プリレックタイムの設定は、つまみの部分を押し、DATAダイヤルを使って行います。

設定値：“0” 秒～ **“5”** 秒（初期値：**“2”** 秒）

Auto Marker

オートマーカーの設定を行います。

● Audio Over：

オーディオレベルを検知してマークを付けます。

設定したレベルを超えた場合に、マークを付けます。機能のオン／オフと検知するレベルを設定します。（初期値：**“OFF”**）

レベルの設定は、つまみの部分を押し、DATAダイヤルを使って行います。

設定値：“−0.20dB”（初期値）、**“−0.17dB”**、**“−0.13dB”**、**“−0.10dB”**、**“−0.06dB”**、**“−0.03dB”**

ここでの設定は、**“METER SETUP”** 画面の **“Over Level”** 設定にも反映されます。

● Time Interval：

一定時間ごとにマークを付けます。

機能のオン／オフと時間を設定します。（初期値：**“OFF”**）

時間の設定は、つまみの部分を押し、DATAダイヤルを使って行います。

設定値：“1” 分～ **“10”** 分（初期値：**“5”** 分）

● Sync Unlock：

マスタークロックとの同期が外れたときにマークを付けます。

機能のオン／オフを設定します。（初期値：**“OFF”**）

● PRE ／ REC ／ END：

プリレック開始位置／録音開始位置／録音終了位置に、自動的にマークを付けます。

機能のオン／オフを設定します。（初期値：**“OFF”**）

メモ

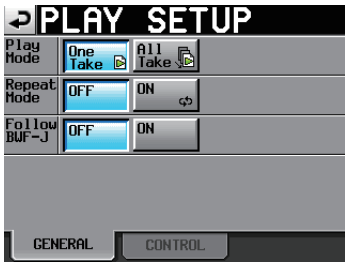
- **“Audio Over”**（オーディオオーバー）とは、最大レベル（フルビット）からユーザーが設定した値を引いたレベルを超えることです（上記の例では、最大レベルから0.20dB引いたレベルを超えた場合になります）。
- **“PRE/REC/END”** のオートマーカーは、テイクにのみ記録され、タイムラインモードのタイムラインには現れません。
- **“Audio Over”** と **“Sync Unlock”** のオートマーカーを付けた後は、10秒経過するまで同一マークを付けません

再生設定（PLAY SETUP）

再生の設定を行います。

GENERALタブ画面（PLAY SETUP画面）

各種再生モードの設定を行います。



Play Mode

テイクやエントリーを再生する方法を、下記のボタンから設定します。この機能は、タイムラインモード以外のモードで有効です。

- One Take（初期値）：
  現在選択しているテイクやエントリーのみを再生します。
- All Take：
  現在ロードしているセッション内の全テイク、もしくはプレイリスト内の全エントリーを再生します。

メモ

- タイムラインモードでは“All Take”に固定され、切り換えできません。
- A/B MIXEDモードでは“One Take”に固定され、切り換えできません。

Repeat Mode

リピート再生のオン／オフを設定します。（初期値：“OFF”）

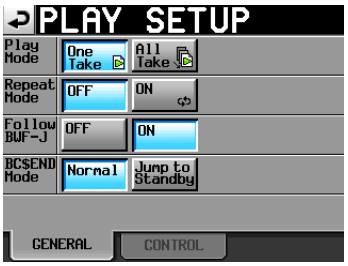
Follow BWF-J

BWF-Jキューポイント機能のオン／オフを設定します。
（初期値：“OFF”）
この設定は、モードごとに個別に設定することができます。
BWF-Jキューポイント機能がオンのとき、セッションやテイクに設定されたBWF-Jキューポイントに従った動作をします。
動作の詳細については、以下をご覧ください。

タイムラインモード：
55ページ「BWF-Jキューポイント（タイムラインモード）」
テイクモード：
73ページ「BWF-Jキューポイント（テイクモード）」
プレイリストモード：
98ページ「BWF-Jキューポイント（プレイリストモード）」
オンエアーモード：
101ページ「BWF-Jキューポイント（オンエアーモード）」

BC$END Mode

オンエアー再生時に通常のBC$ENDとは異なる動作をさせる、下記機能を設定します。



- Normal（初期値）：
  ENDキュー信号を出力して再生を継続します。
- Jump to Standby：
  ENDキュー信号を出力して、次のテイクのBC$STANDBYマークへジャンプして再生を継続します。
  次のテイクのBC$STANDBYマークが無い場合は、ジャンプせずに再生を継続します。

メモ

この設定は、オンエアーモード時のみ有効です。
他のオペレーションモードでは、表示されません。

CONTROLタブ画面

各種再生機能の設定を行います。

メモ

A/B MIXEDモードでは、“Auto Cue”、“Auto Ready”、“Inc. Play”の設定は“OFF”に固定され、切り換えできません。

Auto Cue

オートキュー機能のオン／オフを設定します。（初期値：“OFF”）
オートキュー機能がオンの場合は、テイクを変更したとき、またはテイクをロードしたときに、音の立ち上がり位置で再生待機状態になります。
テイクの最後まで音声を検知しなかったときは、“Play Mode”項目の設定が“One Take”の場合はテイクの先頭で停止、“All Take”の場合は次のテイクで検出を継続します。
この機能は、タイムラインモード以外のモードで有効です。
音の立ち上がりを検出するレベルの設定は、つまみの部分を押し、DATAダイヤルで行います。

設定値：“−72dB”、“−66dB”、“−60dB”、“−54dB”（初期値）、“−48dB”、“−42dB”、“−36dB”、“−30dB”、“−24dB”

Auto Ready

オートレディ機能のオン／オフを設定します。（初期値：**“OFF”**）
オートレディ機能がオンの場合は、再生中のテイクの再生が終了すると、次のテイクの先頭で再生待機します。
この機能は、タイムラインモード以外のモードで有効です。

Inc. Play

インクリメンタルプレイ機能のオン／オフを設定します。
（初期値：**“OFF”**）
インクリメンタルプレイ機能がオンの場合は、再生中に**PLAY**キーを押すと次のテイクに移動し、テイクの先頭から再生を続けます。
再生中に**STOP [RETAKE]** キーを押すと、次のテイクの先頭で再生待機状態になります。
この機能は、タイムラインモード以外のモードで有効です。

PLAY Inhibit Time

同じテイク（エントリー）の次の再生開始操作を、一定時間禁止します。
PLAYキー、別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）の**PLAY**キー、フラッシュスタートキーおよびフェーダースタート、外部コントロール（RS-232C ／ RS-422 ／ Parallel ／ Keyboard）によるPlay、Flash Startコマンドにより再生が開始されてから設定した時間の間、これらのキーやコマンドZ（別テイク／エントリーのフラッシュスタートキー／コマンドは除く）を無効にします。

設定値：**“0msec”**（初期値）～**“1000msec”**（100msec刻み）、
“Inf”（再生中は該当のキーは無効）

メモ

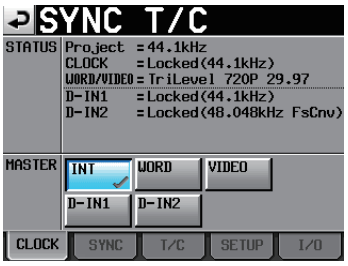
“PLAY Inhibit Time” 項目が **“Inf”** に設定されたときは、インクリメンタルプレイ機能が自動でオフに固定されオンに切り換えることはできません。

シンク、タイムコード設定（SYNC T/C）

オーディオ同期とタイムコードの設定を行います。
“SYNC T/C” 画面には、**“CLOCK”** タブ画面、**“SYNC”** タブ画面、**“T/C”** タブ画面、**“SETUP”** タブ画面、**“I/O”** タブ画面の5つのタブ画面があります。
画面下のタブで画面を選択します。

CLOCKタブ画面

各種クロックの状態表示、および同期するクロックの設定を行います。



STATUS

Project：
プロジェクトのサンプリング周波数を表示します。

CLOCK：
クロック同期状態を表示します。

WORD/VIDEO：
同期信号が入力されている場合は、**“WORD”**、**“VIDEO”**、**“TriLevel”** のいずれかを表示します。

D-INx（“x” はチャンネルを表す）：
デジタル入力信号の状態が、下記のように表示されます。

デジタル入力信号の状態	表示
ロック時	"Locked（xx.xxxkHz)"
サンプリングレートコンバーターがオンの時	"Locked（xx.xxxkHz FsCnv)"
アンロック時	"Unlocked（xx.xxxkHz)"
無信号時	"Unlocked（No Signal)"
非オーディオ信号時	"Not Audio"
その他Cbit情報と実際の動作モードが違う時	"Unmatched Cbit"

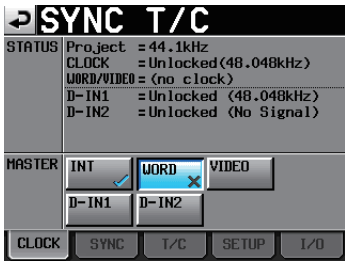
MASTER

使用するマスタークロックを、下記のボタンから設定します。

- **INTボタン**（初期値）：
  本機の内部クロックを使用します。
- **WORD ボタン**：
  WORD/VIDEO IN端子に入力されるワードクロックに同期します。
- **VIDEOボタン**：
  WORD/VIDEO IN端子に入力されるビデオクロックに同期します。
- **DIN-1ボタン／DIN-2ボタン**：
  DIGITAL IN 1 ／ 2端子のデジタル入力として選択されているデジタル信号のクロックに同期します。
  サンプリングレートコンバーターがオンのデジタル入力は、マスタークロックに選択できません。

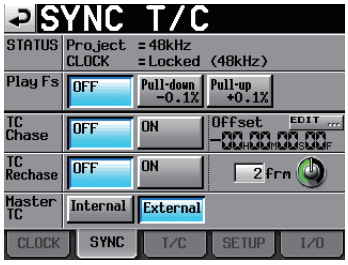
メモ

- 動作中のクロックのボタンには、“✓”マークが表示されます。
- 外部クロックの同期が外れた場合は、内部クロックで動作します。この際、動作クロックである“INT”ボタンに“✓”マークが表示され、同期が外れている設定ボタンには“×”マークが表示されます。



SYNCタブ画面

同期関連の設定を行います。



STATUS

現在ロード中のプロジェクトのサンプリング周波数とクロックの同期状態を表示します。

Play Fs

サンプリング周波数が48kHz、48kHzプルダウンまたは48kHzプルアップのテイクを再生する際に、プルダウンまたはプルアップさせて再生させることにより、外部クロックと同期を取ることができるようになります。（初期値：**“OFF”**）

プロジェクトのサンプリング周波数と**“Play Fs”**設定の組み合わせにより、本機は以下の表で示すサンプリング周波数で動作します。

プロジェクトのサンプリング周波数	Play Fs設定		
	OFF	Pull-down	Pull-up
48kHz	48kHz	48kHz −0.1%	48kHz +0.1%
48kHz プルダウン	48kHz −0.1%	設定不可	48kHz
48kHz プルアップ	48kHz +0.1%	48kHz	設定不可
上記以外	プロジェクトのサンプリング周波数	設定不可	設定不可

注意

録音時は、この設定を**“OFF”**に設定してください。

“Pull-up +0.1%”または**“Pull-down −0.1%”**に設定して録音することはできません。このとき**“Cannot REC”**の警告が、ポップアップウィンドウに表示されます。

TC Chase

タイムコード同期運転動作のオン／オフを設定します。（初期値：**“OFF”**）

タイムコードマスター側の機器（オーディオレコーダーやビデオまたは内蔵タイムコードジェネレーター）と本機側のオーディオのタイミングを一致させたい場合、**“ON”**にします。また、タイムコードマスター側の機器のタイムコードに対するタイムコードオフセット（TC Offset）を設定することができます。

オフセット値の設定は、**“EDIT”**ボタンを押して表示される**“CHASE OFFSET”**画面で行います。

“−23 : 59 : 59.29”から**“+23 : 59 : 59.29”**の範囲で設定できます。（初期値：**“00 : 00 : 00.00”**）

メモ

“TC Chase”の**“ON”**／**“OFF”**は、**SHIFT**キーと**CALL**キーを同時に押すことでもオン／オフの切り換えができます。

TC Rechase

タイムコード同期再生中に同期がずれた場合に、再同期する機能のオン／フを設定します。（初期値：**“OFF”**）

“OFF”に設定した場合には、一度同期した後は入力タイムコードを無視して自由走行するフリーランモードとして動作します。

“ON”に設定した場合には、どの程度同期がずれた段階でリチェイス動作に入るかのしきい値を設定します。

設定値を変えるには、つまみの部分を押し、**DATA**ダイヤルを使って行います。

“1/3”、**“1”**、**“2”**（初期値）、**“5”**、**“10”**フレームの中から選択できます。

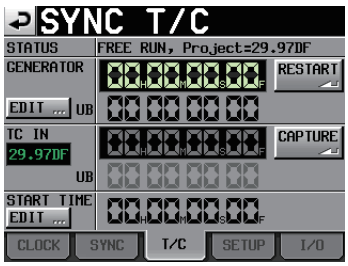
Master TC

内蔵タイムコードジェネレーターに同期するか、外部から入力されたタイムコードに同期するかを設定します。

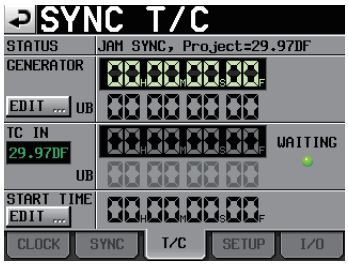
- **INTERNALボタン：**
  内蔵ジェネレーターに同期します。
- **EXTERNALボタン**（初期値）**：**
  外部タイムコードに同期します。

T/Cタブ画面

タイムコード関連の設定を行います。



[フリーランモード時]



[フリーワンス、ジャムシンク時]

STATUS

本機のタイムコードジェネレーターのモードと、カレントプロジェクト（現在ロード中のプロジェクト）のタイムコードのフレームタイプを表示します。

GENERATOR

上段に現在のタイムコードジェネレーターの時刻を表示します。
下段にユーザーズビット（**“UB”**）を表示します。
“GENERATOR” 項目の**EDIT”** ボタン、もしくはユーザーズビット（**“UB”**）の表示部を押すと、**“T/C USERBITS”** 画面を表示します。
タイムコードジェネレーターがフリーランモードの場合は、**“RESTART”** ボタンを押すと、タイムコードジェネレーターのタイムコードをスタートタイムに戻します。

TC IN

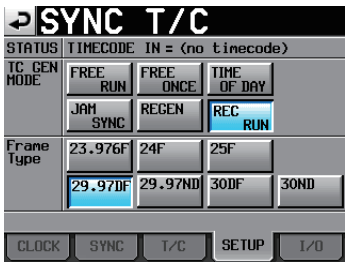
上段に入力タイムコード時刻とフレームタイプを表示します。
下段に入力タイムコードのユーザーズビット（**“UB”**）を表示します。
“FREE RUN” の時、**“CAPTURE”** ボタンを押すと現在のタイムコード時刻を取り込み、タイムコードジェネレーターのタイムコードに設定します。
タイムコードジェネレーターのモードが **“FREEONCE”** あるいは **“JAM SYNC”** の時、タイムコードの取り込み待ちの状態では **“WAITING”** インジケーター（キャプチャー状態表示）が緑に点灯し、タイムコードをキャプチャーすると消えます。

START TIME

“GENERATOR” 項目の **“RESTART”** ボタンを押したときに、タイムコードを再開する時刻を表示します。
“START TIME” 項目の **“EDIT”** ボタン、もしくは **“START TIME”** 項目の表示部を押すと、**“START TIME”** 画面を表示します。

SETUPタブ画面（SYNC T/C画面）

タイムコードジェネレーターの設定を行います。



STATUS

タイムコードが入力されているときは、タイムコードのフレームレートを表示します。

TC GEN MODE

タイムコードジェネレーターのモードを、下記のボタンから設定します。

- **FREE RUNボタン：**
  タイムコードジェネレーターが自走します。
- **FREE ONCEボタン：**
  入力タイムコードを一度キャプチャーすると、その後はフリーランモードで自走します。
- **TIME OF DAYボタン：**
  以下の操作をしたときに、内蔵時計の時間をキャプチャーし、フリーランモードで自走します。
  - 電源投入時
  - **“TC GEN MODE”** を本モードに変更したとき
  - 内蔵時計を再設定したとき
- **JAM SYNCボタン**
  タイムコードが入力されているときは、入力タイムコードに同期します。
  タイムコードの入力が無くなると、フリーランモードで自走します。
- **REGENボタン**
  入力タイムコードに同期します。
- **REC RUNボタン**（初期値）：
  録音時のみタイムコードジェネレーターが動作します。
  録音以外では、タイムコードジェネレーターは止まります。

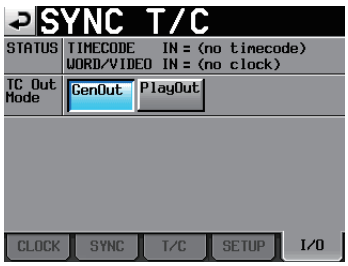
Frame Type

カレントプロジェクト（現在ロード中のプロジェクト）のタイムコードのフレームタイプを設定します。

設定ボタン：“23.976F”、“24F”、“25F”、“29.97DF”（初期値）、**“29.97ND”、“30DF”、“30ND”**

I/Oタブ画面

同期信号の状態表示およびタイムコード出力の設定を行います。



STATUS

同期信号の状況を表示します。

- TIMECODE IN：
  タイムコードが入力されているときは、タイムコードのフレームレートを表示します。
- WORD/VIDEO IN：
  同期信号が入力されている場合は、“WORD”、“VIDEO”、“TriLevel”のいずれかを表示します。

TC Out Mode

タイムコードの出力モードを、下記のボタンから設定します。

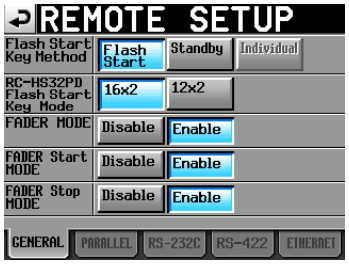
- GenOutボタン：
  内蔵タイムコードジェネレーターのタイムコードを出力します。
- PlayOutボタン（初期値）：
  タイムラインモードでは、再生／録音しているタイムコード時刻を出力します。
  テイクモードおよびプレイリストモード再生時では、ファイルに記録されているタイムコードを出力します。

リモート設定（REMOTE SETUP）

PARALLEL端子、RS-232C端子およびRS-422端子の設定を行います。
“REMOTE SETUP”画面には、“GENERAL”タブ画面、“PARALLEL”タブ画面、“RS-232C”タブ画面、“RS-422”タブ画面、“ETHERNET”タブ画面の5つのタブ画面があります。
画面下のタブで画面を選択します。

GENERALタブ画面（REMOTE SETUP画面）

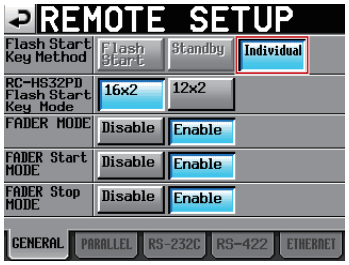
フラッシュスタートキーの設定を行います。



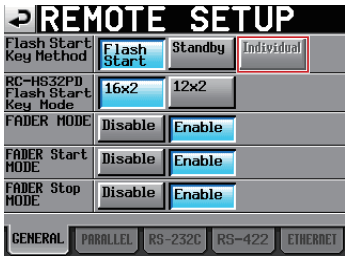
Flash Start Key Method

フラッシュスタートキーの動作を設定します。

- Flash Startボタン（初期値）：
  フラッシュスタートキーを押すと、フラッシュ再生します。
- Standbyボタン：
  停止中にフラッシュスタートキーを押すと再生待機状態になり、PLAYキーを押すと再生を開始します。
  再生中に他のフラッシュスタートキーを押すと、そのテイクやエントリーが再生予約状態になります。PLAYキーを押すと、予約されているエントリーが再生されます。また、“Play Mode”設定が“All Take”のとき、再生中のエントリーの再生が終わると、予約されているエントリーが再生されます。“Play Mode”設定が“One take”のときは、再生中のエントリーの再生が終わると、予約されているテイクで再生待機状態になります。
- Individualボタン：
  オペレーションモードがプレイリストモード（A/B MIXED）の場合は“Individual”固定になります。
  他の項目は、無効になり選択できません。
  その他のオペレーションモードでは“Individual”は無効になり、選択できません。



[オペレーションモード：プレイリストモード（A/B MIXED）]



[オペレーションモード : プレイリストモード（A/B MIXED）以外]

RC-HS32PD Flash Start Key Mode

プレイリストモード [デュアル] での、別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）のフラッシュスタートキーの数を設定します。

16 x 2ボタン（初期値）　：A、Bのそれぞれで16キー、計32キーが使用能です。

12 x 2ボタン　：A、Bのそれぞれで12キー、計24キーが使用可能です。

メモ

テイクモード、プレイリストモード [シングル]、プレイリストモード[A/B MIXED] では、常に32キーを使用します。

FADER MODE

外部リモコン（別売のTASCAM RC-HS32PDなど）のフェーダーを使用するかどうかを設定します。

“Disable”にした場合、内部のフェーダーは0dB固定となります。

設定ボタン：“Disable”（無効）、**“Enable”**（有効、初期値）

FADER Start MODE

外部リモコン（別売のTASCAM RC-HS32PDなど）のフェーダースタート機能をオンにしたときに、フェーダースタート（再生待機状態のときにフェーダーを−∞から上げたときに再生を開始する機能）を有効にするかどうかを設定します。

設定ボタン：“Disable”（無効）、**“Enable”**（有効、初期値）

FADER Stop MODE

外部リモコン（別売のTASCAM RC-HS32PDなど）のフェーダースタート機能をオンにしたときに、フェーダーストップ（再生中にフェーダーを−∞に下げたときに再生待機状態にする機能）を有効にするかどうかを設定します。

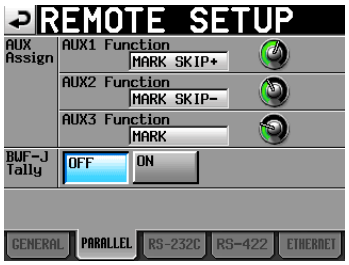
設定ボタン：“Disable”（無効）、**“Enable”**（有効、初期値）

メモ

- **“FADER Start MODE”**項目と**“FADER Stop MODE”**項目の両方を**“Disable”**に設定したときには、外部リモコン（別売のTASCAM RC-HS32PDなど）のフェーダースタート機能が自動でオフになり、**FADER START**インジケーターが消灯します。このとき、外部リモコンの**Fader Start**キーを押すと**"Cannot Change Now. Fixed in current mode"**とポップアップウィンドウに警告が表示されます。
- **“FADER MODE”**、**“FADER Start MODE”**、**“FADER Stop MODE”**は、それぞれオンエアーモードとその他のモードで個別に設定することができます。

PARALLELタブ画面

PARALLEL端子のAUX1 ／ AUX2 ／ AUX3機能の設定を行います。



AUX Assign

各項目のつまみを押し、パラメーター表示部の背景を黄色く反転させ、**DATA**ダイヤルを使って設定します。

設定できるパラメーターは、**“F.FWD”**、**“REW”**、**“MARK”**、**“MARK SKIP−　”**、**“MARK SKIP+”**、**“ONLINE”**、**“CALL”**、**“FADER START B”**です。

- **AUX1 Function**（初期値：**“MARK SKIP+”**）：
  PARALLEL端子の17ピン（AUX1）の機能を設定します。
- **AUX2 Function**（初期値：**“MARK SKIP−”**）：
  PARALLEL端子の18ピン（AUX2）の機能を設定します。
- **AUX3 Function**（初期値：**“MARK”**）：
  PARALLEL端子の19ピン（AUX3）の機能を設定します。

BWF-J Tally

BWF-Jモードで動作しない場合に、BWF-Jタリーを出すかどうかを設定します。

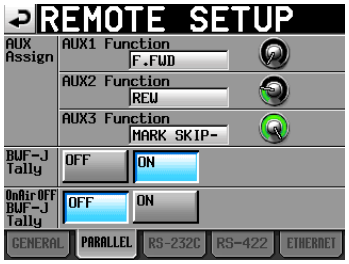
設定ボタン：“OFF”（初期値）、**“ON”**

メモ

- BWF-Jモードで動作しているときには、BWF-Jタリーを出力します。
- この設定は、オンエアーモードとその他のモードで個別に設定することができます。オンエアーモードでの設定のみ、**“USER PRESET”**項目となります。

OnAir OFF BWF-J Tally

オンエアーモードにおいて、**“ON AIR”**ボタンOFF時にBWF-J Tallyを出力するかどうかを設定します。



設定ボタン

"OFF"　：BWF-J Tallyを出力しません。

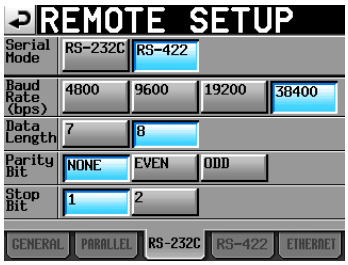
"ON"（初期値）　：BWF-J Tallyを出力します。

メモ

- この設定は、オンエアーモード時のみ有効です。他のオペレーションモードでは、表示されません。
- OFFに設定されていても、BWF-Jモードでの動作は行います。
- OFFに設定されている場合のキュー信号、タリー信号出力は、以下のようになります。
  出力する　　：STOP ／ PLAY ／ ONLINE
  出力しない　：BC$STANDBY ／ BC$END ／ BC$CM ／ BC$PAUSE ／ BC$STOP

RS-232Cタブ画面

RS-232Cシリアルコントロールの通信設定を行います。



Serial Mode

シリアル接続のモードを、下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“RS-232C”、“RS-422”（初期値）
（RS-232Cは、バージョンアップで対応予定）

メモ

- この設定で選んだ端子だけが機能します。RS-232C端子とRS-422端子を同時に使用する事はできません。
- “RS-422”タブ画面での“Serial Mode”項目の設定と同期します。

Baud Rate（bps）

通信速度（ボーレート）を、下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“4800”bps、“9600”bps、“19200”bps、“38400”bps（初期値）

DATA Length

データ長を、下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“7”ビット、“8”ビット（初期値）

Parity Bit

パリティービットの有無を、下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“NONE”（無し、初期値）、“EVEN”（偶数）、“ODD”（奇数）

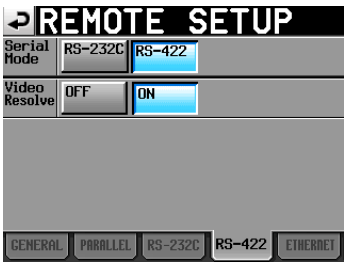
Stop Bit

ストップビットを、下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“1”ビット（初期値）、“2”ビット

RS-422タブ画面

RS-422シリアルコントロールの通信設定を行います。



Serial Mode

シリアル接続のモードを、下記のボタンから設定します。

設定ボタン：“RS-232C”、“RS-422”（初期値）
（RS-232Cは、バージョンアップで対応予定）

メモ

- この設定で選んだ端子だけが機能します。RS-232C端子とRS-422端子を同時に使用する事はできません。
- “RS-232C”タブ画面での“Serial Mode”の設定と同期します。

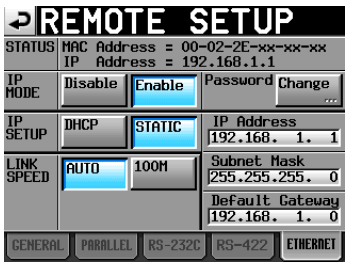
Video Resolve

本機をVTRのスレーブにする場合に、共通の基準クロックとしてワードシンク信号ではなく、ビデオシンク信号を使う場合があります。ワードシンク信号の場合と同様に、タイムコードをビデオクロックに追従させる（つまりタイムコードフレームの頭をビデオ信号のフレーム境界に同期させる）か、あるいはフレームクロックと独立させるかを選択できます。
ビデオエディターから本機をコントロールする場合は、“ON”にする必要があります。

ONボタン（初期値）：タイムコードフレームの頭をビデオ信号のフレーム境界に同期
OFFボタン　　：ビデオフレームクロックと独立期

ETHERNETタブ画面

ETHERNETの通信設定を行います。



STATUS

本機のMac Addressと現在のIP Addressの表示をします。

IP MODE

ETHERNET機能の有効／無効切り換えボタンです。

設定ボタン：“Disable”（無効、初期値）、**“Enable”**（有効）

IP SETUP

DHCP/STATICを切り換えます。

“DHCP” 設定では、LAN上にDHCPサーバーが存在する場合、**“IP Address”**、**“Subnet Mask”**、**“Default Gateway”** が自動的に取得されます。

‘STATIC” 設定では、**“IP Address”**、**“Subnet Mask”**、**“Default Gateway”** をマニュアルで設定する必要があります。

設定ボタン：“DHCP”、**“STATIC”**（初期値）

LINK SPEED

リンク速度設定ボタンです。

設定ボタン：

“AUTO”（自動的に接続環境に合わせたリンク速度に切り換わります）

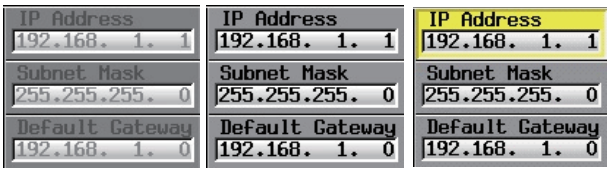
“100M”（初期値、100Mbps固定のリンク速度で動作します）

IP Address ／ Subnet Mask ／ Default Gateway

STATIC設定用の **“IP Address”** ／ **“Subnet Mask”** ／ **“Default Gateway”** の各値の設定および表示をします。

初期値：0. 0. 0. 0

上記の **“IP SETUP”** の設定により、このエリアの表示が下記のように変更されます。



DHCP設定時　　STATIC設定時　　タッチ中

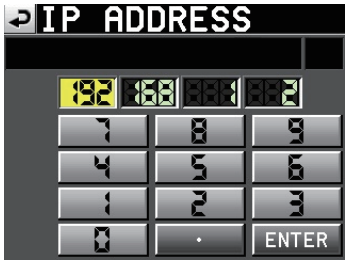
IP Address ／ Subnet Mask ／ Default Gateway 設定の変更

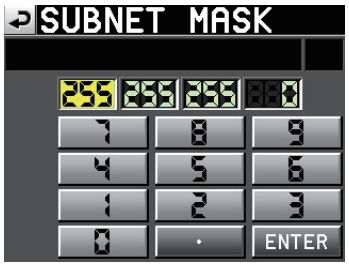
“REMOTE SETUP” 画面の **“ETHERNET”** タブ画面の該当エリアをタッチすることで、それぞれの設定変更画面を表示します。

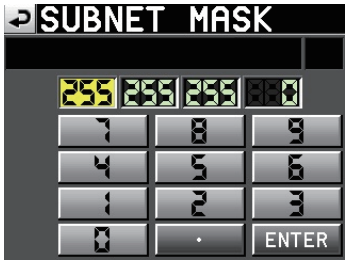
- 桁数は、3桁です（2桁以下は、上位桁の **“0”** 入力は不要です）。
- 画面を表示後は、最上位桁が選択状態になります。
- 選択状態になってから最初の数字ボタンを押すと、押されたボタンの数字だけが入力された状態になります。それ以後は電卓方式で数字が入力されます。
- ドット（**“.”**）ボタンを押すと、選択状態が次の桁に移動します。

例）

画面表示時	192.	168.	1.	1	
1234と入力	234.	168.	1.	1	先頭の **“1”** は、押し出される
“.” を入力	192.	168.	1.	1	







Password設定の変更

“REMOTE SETUP” 画面の **“ETHERNET”** タブ画面の **“Password”** 項目にある **“Change”** ボタンを押すと、**“CHANGE PASSWORD”** 画面が開き、パスワードを設定できます。

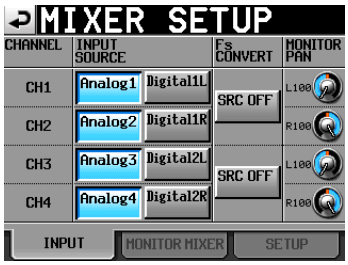
入力文字数は9文字までです。（初期値：**“HS-4000”**）

ミキサー設定（MIXER SETUP）

ミキサーの設定を行います。
“MIXER SETUP”画面には、“INPUT”タブ画面、“MONITOR MIXER”タブ画面、“SETUP”タブ画面の3つのタブ画面があります。
画面下のタブで画面を選択します。

INPUTタブ画面

入力の設定を行います。



INPUT SOURCE

各チャンネルの入力ソースを設定します。
アナログ入力（“Analogx”）またはデジタル入力（“Digitalx”）を選択します（“x”はチャンネルを表す）。
アナログとデジタルを同時に選択することはできません。

- **Analog 1-4ボタン**（初期値）：ANALOG IN1-4
- **Digital1L ／ 1R ／ 2L ／ 2Rボタン：**
  Digital IN 1のL-ch、R-ch、Digital IN 2のL-ch、R-ch

Fs CONVERT

サンプリングレートコンバーターのオン／オフを設定します。
CH1-2、CH3-4のチャンネルセットでの設定となり、CH1とCH2またはCH3とCH4を異なる設定にすることはできません。
（初期値：全て“SRC OFF”）

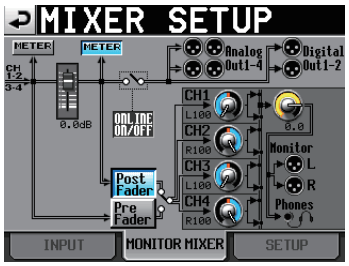
MONITOR PAN

各チャンネルごとのモニターに送る定位を調節します。
このつまみを押し、背景を黄色く反転させ、DATAダイヤルを使って定位を調節します。

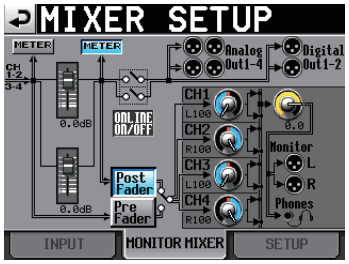
設定値：“L100”～“C”（初期値）～“R100”
初期値：CH1、CH3は“L100”、CH2、CH4は“R100”

MONITOR MIXERタブ画面

モニターミキサーの設定を行います。
この画面は、デュアルモードおよびA/B MIXEDモード時とその他のオペレーションモード時で異なります。



[デュアルモードおよびA/B MIXEDモード以外]



[デュアルモードおよびA/B MIXEDモード時]

METERボタン

メーター表示する位置を、オンラインフェーダーの前後で切り換えます。
左側のボタンを押すとフェーダーの前、右側のボタンを押すとフェーダーの後のレベルを、メーターに表示します。

Post/Pre Faderボタン

モニター出力を、オンラインフェーダーの前後で切り換えます。

- **Pre Faderボタン：**
  オンラインフェーダー前の信号をモニター出力します。
- **Post Faderボタン**（初期値）：
  オンラインフェーダー後の信号をモニター出力します。

パンポットつまみ

各チャンネルのモニターに送る定位を調節します。
このつまみを押し、背景を黄色く反転させ、DATAダイヤルを使って定位を調節します。

設定値：“L100”～“C”（初期値）～“R100”
初期値：CH1、CH3は“L100”、CH2、CH4は“R100”

レベルつまみ

モニター出力するレベルを調節します。
このつまみを押し、背景を黄色く反転させ、DATAダイヤルを使ってレベルを調節します。

設定値：“−∞”dB～“0”dB（初期値）～“+10”dB

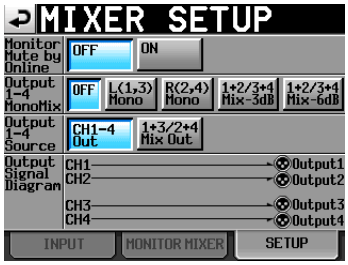
メモ

ホーム画面のモニターミキサーオーバーロードインジケーターが点灯するときは、レベルつまみを操作してレベルを下げてください。

モニターミキサーオーバーロードインジケーター

モニターミキサーのL ／ Rチャンネルがオーバーロードしたとき、LまたはRの背景が赤で表示されます。

SETUPタブ画面（MIXER SETUP画面）



Monitor Mute by Online

オンライン再生時にモニターを自動的にミュートする機能をオン／オフします。（初期値：“OFF”）

Output 1-4 MonoMix

- **OFFボタン**（初期値）：モノラルミックスせずに出力します。
- **L（1, 3）Monoボタン：**
  CH1の音声を**ANALOG LINE OUT 1、2**端子の両方から出力します。
  CH3の音声を**ANALOG LINE OUT 3、4**端子の両方から出力します。
- **R（2, 4）Monoボタン：**
  CH2の音声を**ANALOG LINE OUT 1、2**端子の両方から出力します。
  CH4の音声を**ANALOG LINE OUT 3、4**端子の両方から出力します。
- **1+2/3+4 Mix −3dBボタン：**
  CH1とCH2の音声を−3dB減衰して加算し、**ANALOG LINE OUT 1、2**端子の両方から出力します。
  CH3とCH4の音声を−3dB減衰して加算し、**ANALOG LINE OUT 3、4**端子の両方から出力します。
- **1+2/3+4 Mix −6dBボタン：**
  CH1とCH2の音声を−6dB減衰して加算し、**ANALOG LINE OUT 1、2**端子の両方から出力します。
  CH3とCH4の音声を−6dB減衰して加算し、**ANALOG LINE OUT 3、4**端子の両方から出力します。

Output 1-4 MonoMixとOutput 1-4 Sourceの各設定時の出力音声

Output 1-4 MonoMix 設定	Output 1-4 Source設定			
	ANALOG LINE OUT端子	CH1-4 Out	ANALOG LINE OUT端子	1+3 ／ 2+4 Mix Out
OFF	1	CH1	1	CH1+CH3
	2	CH2	2	CH2+CH4
	3	CH3	3	CH1+CH3
	4	CH4	4	CH2+CH4
L（1、3）Mono	1	CH1	1	CH1+CH3
	2	CH1	2	CH1+CH3
	3	CH3	3	CH1+CH3
	4	CH3	4	CH1+CH3
R（2、4）Mono	1	CH2	1	CH2+CH4
	2	CH2	2	CH2+CH4
	3	CH4	3	CH2+CH4
	4	CH4	4	CH2+CH4
1+2 ／ 3+4 Mix -3dB	1	(CH1-3dB) + (CH2-3dB)	1	(CH1-3dB) + (CH2-3dB) + (CH3-3dB) + (CH4-3dB)
	2	(CH1-3dB) + (CH2-3dB)	2	(CH1-3dB) + (CH2-3dB) + (CH3-3dB) + (CH4-3dB)
	3	(CH3-3dB) + (CH4-3dB)	3	(CH1-3dB) + (CH2-3dB) + (CH3-3dB) + (CH4-3dB)
	4	(CH3-3dB) + (CH4-3dB)	4	(CH1-3dB) + (CH2-3dB) + (CH3-3dB) + (CH4-3dB)
1+2 ／ 3+4 Mix -6dB	1	(CH1-6dB) + (CH2-6dB)	1	(CH1-6dB) + (CH2-6dB) + (CH3-6dB) + (CH4-6dB)
	2	(CH1-6dB) + (CH2-6dB)	2	(CH1-6dB) + (CH2-6dB) + (CH3-6dB) + (CH4-6dB)
	3	(CH3-6dB) + (CH4-6dB)	3	(CH1-6dB) + (CH2-6dB) + (CH3-6dB) + (CH4-6dB)
	4	(CH3-6dB) + (CH4-6dB)	4	(CH1-6dB) + (CH2-6dB) + (CH3-6dB) + (CH4-6dB)

メモ

ANALOG LINE OUT 1、2の信号はDIGITAL LINE OUT 1に、ANALOG LINE OUT 3、4の信号はDIGITAL LINE OUT 2に、それぞれパラレル出力されます。

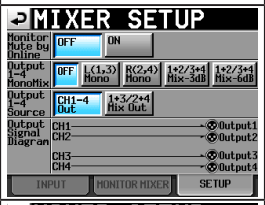
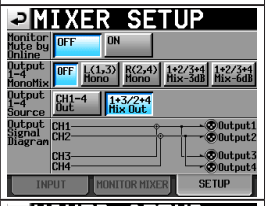
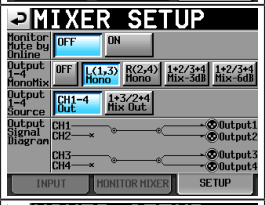
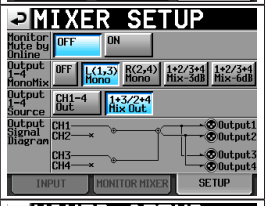
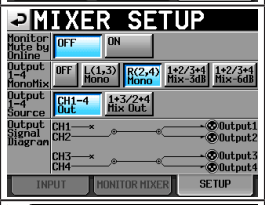
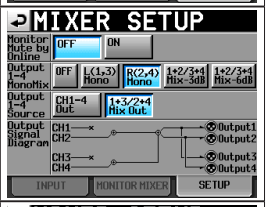
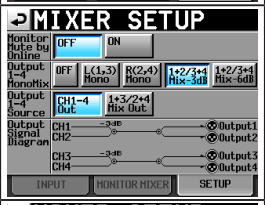
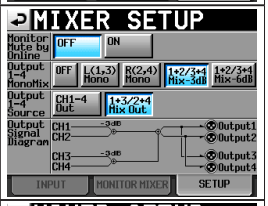
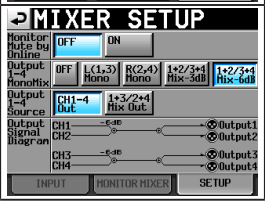
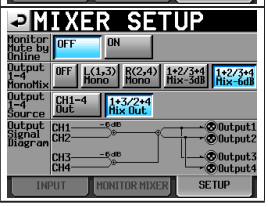
Output 1-4 Source

OUTPUT1-4の出力信号を選択します。

- **CH1-4 OUTボタン**（初期値）：
  ANALOG LINE OUT 1-4端子にCH1-4の信号を、そのまま出力します。
- **1+3/2+4 Mix Outボタン：**
  CH1とCH3がミックスされた信号が**ANALOG LINE OUT 1、3**端子および**DIGITAL LINE OUT 1、2**端子のL側から、CH2とCH4がミックスされた信号が**ANALOG LINE OUT 2、4**端子および**DIGITAL LINE OUT 1、2**端子のR側から出力されます。

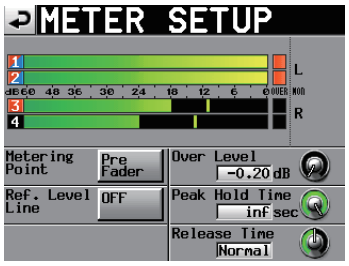
出力信号のブロック図

Output 1-4 MonoMixとOutput 1-4 Sourceの設定を切り換えると、画面下部のブロック図の信号線が切り換わります。

Output 1-4 MonoMix 設定	Output 1-4 Source設定	
	CH1-4 Out	1+3 ／ 2+4 Mix Out
OFF		
L (1、3) Mono		
R (2、4) Mono		
1+2 ／ 3+4 Mix -3dB		
1+2 ／ 3+4 Mix -6dB		

レベルメーター設定（METER SETUP）

レベルメーターの設定を行います。



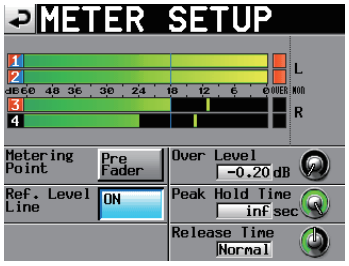
Metering Point

メーター表示する位置をオンラインフェーダーの前にするか、後ろにするかを設定します。

Pre Fader	フェーダーの前のレベルをメーターに表示します。（初期値）
Post Fader	フェーダーの後のレベルをメーターに表示します。このとき、ボタンが水色に反転表示します。

Ref. Level Line

レベルメーター上のリファレンスレベル線の表示のオン／オフを設定します。（初期値：“ON”）



[リファレンスレベル線の表示 “ON” 時]

Over Level

オーバーロードインジケーターの点灯レベルを設定します。
最大レベル（フルビット）から本設定値を減算したレベルが点灯レベルとなります。
このつまみを押し、DATAダイヤルを使ってレベルを設定します。

設定値：“−0.20dB”（初期値）、“−0.17dB”、“−0.13dB”、“−0.10dB”、“−0.06dB”、“−0.03dB”

ここでの設定は、“REC SETUP”（録音設定）の “OPTIONS” タブ画面の “Auto Marker” 項目の “Audio Over” 設定にも反映されます。

Peak Hold Time

ピークホールド時間を設定します。
このつまみを押し、DATAダイヤルを使って時間を設定します。

設定値：“0sec”、“1sec”、“2sec”（初期値）、“inf”（常にホールド）

Release Time

リリースタイムを設定します。
このつまみを押し、DATAダイヤルを使って時間を設定します。

設定値：“Slow”、“Normal”（初期値）、“Fast”

メモ

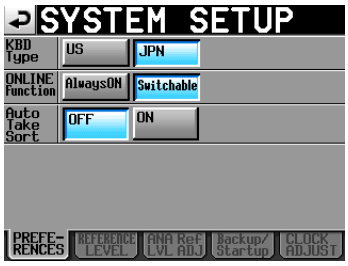
ホーム画面を表示中にEXIT/CANCEL [PEAK CLEAR] キーを押すと、ピークホールド表示をリセットします。

システム設定（SYSTEM SETUP）

システム設定を行います。
“SYSTEM SETUP”には、“PREFERENCES”タブ画面、“ANA Ref. LVL ADJ”タブ画面、“CLOCK ADJUST”タブ画面の3つの画面があります。
画面下のタブで画面を選択します。

PREFERENCESタブ画面

システムの初期設定を行います。



KBD Type

接続するキーボードタイプを“US”（英語対応キーボード）または“JPN”（日本語対応キーボード）に設定します。

設定ボタン：“US”、“JPN”（初期値）

ONLINE Function

オンライン機能を使用するかどうかを設定します。（初期値：“Switchable”）
“Switchable”に設定すると、本体の**ON LINE**キー、パラレル端子、シリアル端子（RS-232C）、および別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）からのオンライン再生モードの切り換えが行えるようになります。
“AlwaysON”に設定すると、オンライン再生モードの切り換えが行えなくなり、常に全ての端子から音声が出力されます。詳細は、125 ページ「オンライン機能」を参照してください。

Auto Take Sort

下記タイミングで自動的にカレントセッションのテイクの再生順をテイク名の文字コード順に並べ替えるかどうかを設定します。

設定ボタン
“OFF”　：Auto Take Sort機能を無効にする（初期値）
“ON”　：Auto Take Sort機能を有効にする

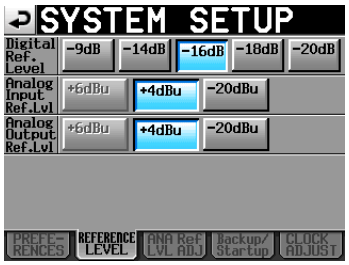
● **Auto Take Sort実施タイミング**
- カレントスロットにメディアが挿入された状態で起動したとき
- カレントスロットにメディアを挿入したとき
- カレントスロット切換時
- プロジェクトロード時
- セッションロード時

メモ

“Auto Take Sort”設定が“ON”に設定されていても、以下の場合にはAuto Take Sortを実施しません。以下の操作後、テイクの再生順をテイク名の文字コード順に並べ替えたい場合は、テイクリスト画面のプルアップメニューにある“SORT”ボタンでソートを実行してください。
- 録音終了時
- FTP経由でカレントセッションにファイルを追加したとき
- コピー機能でカレントセッションにファイルを追加したとき
- プレイリスト登録の際、他セッションからファイルを追加したとき
- 手動でREBUILDを実行したとき
- FTP経由でテイク／フォルダーを追加／削除した際に表示されたポップアップメッセージによりREBUILDを実施したとき

REFERENCE LEVELタブ画面

リファレンスレベルを設定します。



Digital Ref. Level

アナログ入出力のリファレンスレベルを、最大レベル（フルビット）から何dB下がったところにするかを設定します。

設定値：“−9dB”、“−14dB”、“−16dB”、“−18dB”、“−20dB”（初期値）

Analog Input Ref. Lvl

アナログ入力のリファレンスレベルを設定します。
“Digital Ref. Level”の設定により、選択できる値が異なります。

“Digital Ref. Level”の設定値	“Analog Input Ref. Lvl”
“−9dB”時	“+6dB”固定
“−9dB”以外	“+4dB”または“−20dB”

Analog Output Ref. Lvl

アナログライン出力のリファレンスレベルを設定します。
“Digital Ref. Level”の設定により、選択できる値が異なります。

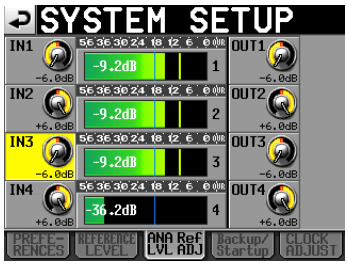
“Digital Ref. Level”の設定値	“Analog Output Ref. Lvl”
“−9dB”時	“+6dB”固定
“−9dB”以外	“+4dB”または“−20dB”

メモ

アナログオーディオ入力では、アナログ入力基準レベルで入力された音声がデジタル領域ではデジタル基準レベルの音声になります。
アナログオーディオ出力では、デジタル基準レベルのデジタル音声がアナログ出力基準レベルのアナログ音声として出力されます。

ANA Ref. LVL ADJタブ画面

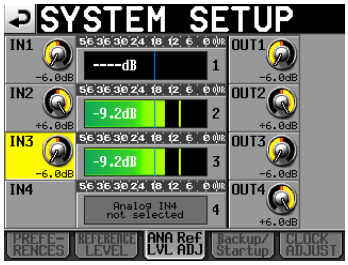
各チャンネルのアナログ入力および出力のリファレンスレベルを微調整します。



“IN x” ではCH x のアナログ入力レベルを、**“OUT x”** ではCH x のアナログ出力レベルを微調整できます（**“x”** はチャンネルを表す）。
各つまみ部分を押してそのつまみを選択（黄色のハイライト表示）した後、**DATA**ダイヤルを使ってレベルを設定します。
DATAダイヤルを回すと0.1dB単位で変化し、押し回しすると1dB単位で変化します。
各つまみの下に数値を表示します。

設定値：“−6dB” ～ **“+6dB”**（初期値：**“0 dB”**）

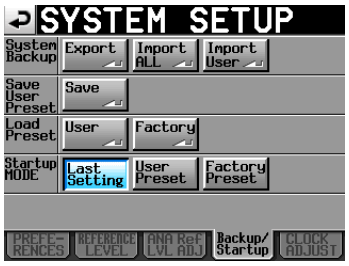
また、各チャンネルがアナログ入力に設定されていない場合は、つまみを表示せず、メーター部には **“Analog IN x not selected”** が表示されます。



[CH4 アナログ入力なし時]

Backup ／ Startupタブ画面

システムファイルのImport ／ Export、ユーザー設定の保存／読込み、電源投入時の起動設定ができます。



System Backup

- **“Export”** ボタンでSystem Backupデータ全て（User Presetデータを含む）を選択されたカードに書き出します。
- **“Import ALL”** ボタンで選択されたカードのSystem Backupデータ全て（User Presetデータを含む）を読み出し、内蔵メモリーを書き換えます。
  読み出したUser Presetデータは、機器の動作に反映されます。
- **“Import User”** ボタンで選択されたカードのSystem Backupデータのうち User Presetデータだけを読み出し、内蔵メモリーのUser Presetを書き換えます。
  読み出したUser Presetデータは、機器の動作に反映されません。
  反映させるには、**“Load Preset”** の **“User”** ボタンでUser Presetデータのロードを行ってください。
  System Backupファイルが無い場合は、インポートしない旨のポップアップウィンドウを表示します。

Save User Preset

“Save” ボタンを押すことにより、現在の設定値をPresetデータとして内蔵メモリーに保存します。

Load Preset

“User” ボタンを押すとUser Presetデータを、**“Factory”** ボタンを押すとFactory Presetデータ（工場出荷時の設定値）をロードします。

Startup MODE

“Last Setting”　：前回の設定で起動します。
“User Preset”　：User Preset設定で起動します。
“Factory Preset”：Factory Preset設定で起動します。

メモ

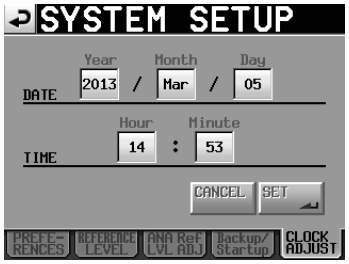
- Presetデータの保存・読み出し対象の設定項目は、プロジェクトに含まれない、以下のバックアップ設定となります。

画面名	タブ画面名	対象設定項目
ホーム画面		タイムカウンター表示モード
“LOCK SETUP” 画面		全設定
“PLAY SETUP” 画面	“CONTROL” タブ画面	“PLAY Inhibit Time”
“SYNC T/C” 画面	“CLOCK” タブ画面	“MASTER”
	“SYNC” タブ画面	“Master TC”
“ON AIR Fs” 画面		“ON AIR Fs”
“REMOTE SETUP” 画面	“GENERAL” タブ画面	“FADER MODE”
		“FADER Start MODE”
		“FADER Stop MODE”
	“PARALLEL” タブ画面	“AUX Assign”
	“RS-232C” タブ画面	全設定
	“ETHERNET” タブ画面	全設定
“MIXER SETUP” 画面	“INPUT” タブ画面	“INPUT SOURCE”
		“MONITOR PAN”
	“MONITOR MIXER” タブ画面	“PreFader/ PostFader”
	“SETUP” タブ画面	“Output 1-4 MonoMix”
		“Output 1-4 Source”
“SYSTEM SETUP” 画面	“PREFERENCE” タブ画面	全設定
	“REFERENCE LEVEL” タブ画面	全設定
	“ANA Ref LVL ADJ” タブ画面	全設定
	“Backup/ Startup” タブ画面	“Startup MODE”
“OPERATION MODE” 画面		オペレーションモードがオンエアーモードかそれ以外の設定（この設定が「オンエアーモード以外」の場合は、CFカードに保存されているオペレーションモードに切り換わる）
“VERSION/ OPTION” 画面	“WAV LOCK” タブ画面	“WAV LOCK”

- 工場出荷時のUser Presetデータは、Factory Presetデータと同じ設定になっています。
- User Presetメモリーに格納されているStartup MODE設定が、Last SettingやFactory Presetの状態で、Startup MODEをUser Presetに切り換えてから、Save User Presetを実施せずに、再起動するとUser Preset設定がLoadされます。その後、Startup MODE設定がUser Presetメモリーに格納されているLast SettingやFactory Presetに切り換わります。この場合、再度Last SettingやFactory Presetの設定をLoadしなおすことはありません。
  次回起動時にLast SettingやFactory Presetの設定がLoadされます。

CLOCK ADJUSTタブ画面

内蔵時計の時刻設定を行います。



設定する項目を押し、DATAダイヤルを使って各項目を設定します。（→ 28ページ「内蔵時計の時刻を設定する」）
“CLOCK ADJUST”タブ画面の“SET”ボタンを押す、またはDATAダイヤルを押して確定します。

メモ

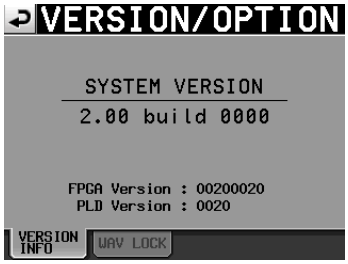
時刻設定中は、時計は止まり“:”表示が点灯します。
“SET”ボタンを押すと、“:”表示が点滅し時計が動き出します。

バージョン表示／オプション機能（VERSION ／ OPTION）

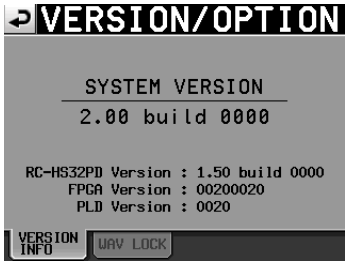
バージョン表示やオプション機能の設定を行います。
“VERSION/OPTION”画面には、“VERSION INFO”タブ画面、“WAV LOCK”タブ画面の2つの画面があります。
画面下のタブで画面を選択します。

VERSION INFOタブ画面

システムのバージョンを表示します。

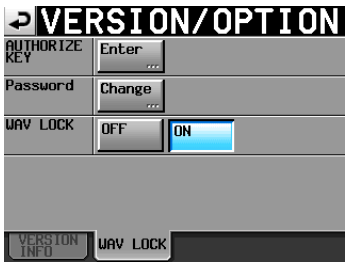


画面中央下部には、内蔵デバイスデータと本機に接続している別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）のバージョンを表示します。



WAV LOCKタブ画面

音声ファイルをパスワードロックし、パスワードの一致した本機以外で再生できないようにする有償オプション機能の設定画面です。詳細は、131ページ「WAV LOCK機能（有償オプション）」を参照してください。



AUTHORIZE KEY

Authorize Keyを入力する画面に切り換えます。

Password

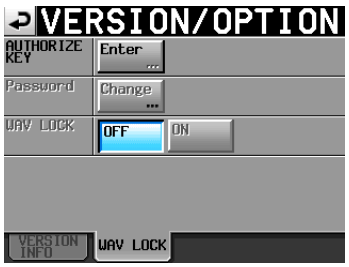
パスワード変更する画面に切り換えます。

WAV LOCK

OFF（初期値）：録音／バウンス時にパスワードロックせずに音声ファイルを作成します。
ON：録音／バウンス時にパスワードロックされた音声ファイルを作成します。

メモ

- WAV LOCK機能を使用可能にするまで、“Password”項目と“WAV LOCK”設定ボタンは無効状態で表示されて操作できません。



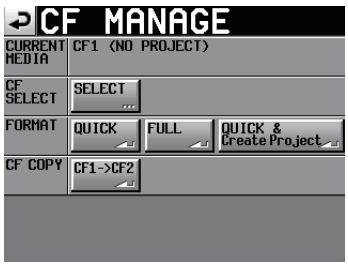
- WAV LOCK機能を“ON”に設定すると、ホーム画面のトランスポートステータスアイコンの右側に鍵マーク（“ ”）が表示されます。

CFカードの管理（CF MANAGE）

CFカードの操作を行います。

注意

“FORMAT”項目内のコマンドおよび“CF COPY”を行った場合、対象のCFカードのデータは全て消去されます。
十分確認したうえで行ってください。



CURRENT MEDIA

現在選択されているCFカードスロット名とその状態を表示します。

CF SELECT

“CF SELECT”画面を表示します。
録音／再生するCFカードを選択します。

FORMAT

CFカードをフォーマットします。

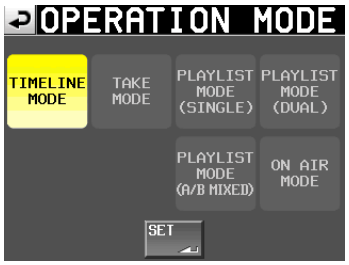
- **QUICKボタン：**
  CFカードの管理領域のみを初期化します。
- **FULLボタン：**
  CFカードの全面を初期化します。
- **QUICK & Create Projectボタン**
  CFカードの管理領域のみの初期化を行った後に、現在の設定のプロジェクトの作成を自動で行います。

CF COPY

CFカードをコピーします。
カレントメディアのCFスロットのCFカードから、もう一方のCFスロットにメディア全体をコピーします。

動作モード選択（OPERATION MODE）

本機の動作モードを選択します。



選択後“SET”ボタンを押すと動作モードが切り替わり、各モードでのホーム画面に戻ります。

TIMELINE MODE

本機がタイムラインモードになり、ホーム画面に戻ります。

TAKE MODE

本機がテイクモードになり、ホーム画面に戻ります。

PLAYLIST MODE（SINGLE）

本機がプレイリストモード（シングルモード）になり、ホーム画面に戻ります。

PLAYLIST MODE（DUAL）

本機がプレイリストモード（デュアルモード）になり、ホーム画面に戻ります。

PLAYLIST MODE（A/B MIXED）

本機がプレイリストモード（A/B MIXEDモード）になり、ホーム画面に戻ります。

ON AIR MODE

本機がオンエアーモードになり、ホーム画面に戻ります。

フォルダー構成

フォルダー構成は、左図のようになっています。
CFカードをパソコンのカードリーダーなどを使ってアクセスするとフォルダーやファイルの構成を確認することが可能です。
ただし、プロジェクト内のファイルの変更や削除をしたり、名称を変更するとHS-4000からそのプロジェクトを再生することができなくなる場合があります。ご注意ください。

メモ

- Polyファイルの場合は、セッションのフォルダーの直下にファイルが作成されます。
  Monoファイルの場合は、セッションのフォルダーの下にテイクごとのサブフォルダーが作成され、**“Mono File Place”**の設定が**“SubFolder”**の場合は、このテイクごとのサブフォルダーの下にファイルが作成されます。**“Session Root”**の場合は、セッションのフォルダーの直下にファイルが作成されます。
- これら以外にも管理用のファイルやフォルダーが作成されます。

注意

- **“Mono File Place”**の設定が**“Session Root”**の場合でも、サブフォルダーは作成され、管理ファイルがそこに置かれます。サブフォルダーを削除しないでください。
- 各メディアに作られる管理用フォルダー**“¥.system¥.backup”**には、データを保存しないでください。
  データが削除されることがあります。

ファイル名

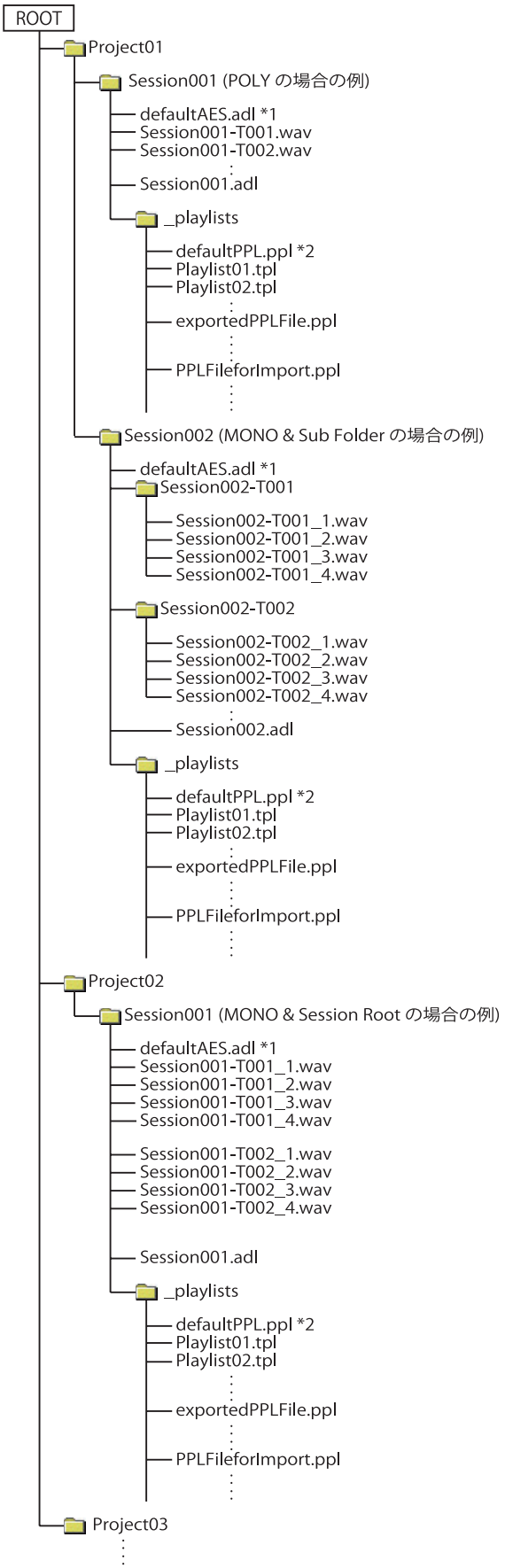
ファイルの命名規則は、以下の通りです。

1-4trk Polyファイル

[テイク名前半] ー [アルファベット部] [テイク番号] .wav

1-4trk Mono ファイル（バージョンアップで対応予定）

[テイク名前半] ー [アルファベット部] [テイク番号] _ [トラック番号] .wav



*1：自動作成されたAES31ファイル
*2：自動作成されたPPLファイル

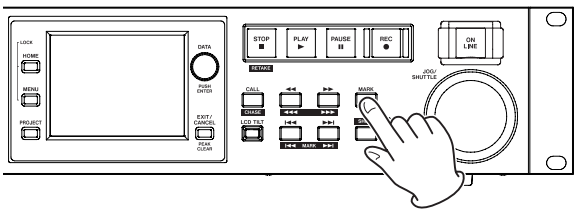
マーク機能

マークを付ける

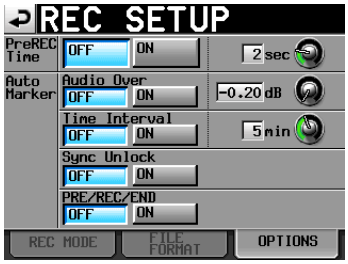
以下の方法でマークを作成します。
マークは、キー操作で付けるマークとオートマークを合わせて、1つのタイムラインもしくは1つのテイクあたり、最大で99個まで付けることができます。

●フロントパネルにあるMARKキーを押す

MARKキーを押すと、その時の再生／録音時刻にマークを付けることができます。
タイムラインモードでは、タイムラインだけにマークが付きます。音声ファイルには、マークは付きません。
マーク名は、**“MARK xx”**となります。



●オートマーカー機能を使う



オートマーカー機能をオンにすると、オーディオオーバーが発生したとき、一定時間ごと、同期エラーが発生したとき、プリレック開始／録音開始／録音停止時に、自動的にマークを付けることができます。（→ 103ページ「OPTIONSタブ画面」）
タイムラインモードでは、タイムラインと音声ファイル自体にマークが付きます。
マーク名は、それぞれ以下の通りです。

オートマークの発生条件	マーク名を表示
オーディオオーバー時	OVER xx
一定時間ごと	TIME xx
同期エラー時	UNLK xx

注意

下記のオートマークは、音声ファイル（テイク）にのみ記録され、タイムラインモードのタイムラインには現れません。

オートマーカーの発生状態	マーク名を表示
録音開始ポイント	REC xx
録音停止ポイント	END xx
プリレック開始ポイント	PRE xx

メモ

- **“Audio Over”**（オーディオオーバー）とは、最大レベル（フルビット）からユーザーが設定した値を引いたレベルを超えることです（左図では、Audio Overを−0.20dBと設定しているので、最大レベルから0.20dB引いたレベルを超えた場合になります）。
- パラレルコントロールのMARKイベントが入力されると、MARKキーを押した場合と同様のマークが付きます。
- オーディオオーバーと同期エラーのオートマークが付くと、10秒経過するまで同一マークは付きません。

キー操作によるマーク位置へのロケート

SHIFTキーを押しながら、⏮ [MARK ⏮] キーまたは⏭ [MARK ⏭] キーを押すことにより、1つ手前または1つ先のマーク位置にロケートします。

メモ

パラレルコントロールのMARK SKIP ＋／−イベントが入力されると、それぞれ1つ先または1つ手前のマーク位置にロケートします。

マークリスト画面

ホーム画面で**“Mark List”**ボタンを押すと、**“MARK LIST”**画面を表示します。

NAMEボタン

マーク名で降順、昇順にソートします。
マーク名で昇順にソートされているときは**“NAME”**ボタン内に**“△”**アイコンが、降順にソートされているときは**“▽”**アイコンが表示されます。

TIMEボタン

マーク位置の時間で降順、昇順にソートします。
時間で昇順にソートされているときは**“TIME”**ボタン内に**“△”**アイコンが、降順にソートされているときは**“▽”**アイコンが表示されます。

マーク（マーク名）ボタン

マークを選択します。

LOCATE（“ ”）ボタン

該当するマーク位置にロケートします。

LIST INFOボタン

現在選択しているテイクのマーク種別ごとのマーク数を一覧表示するマークリストインフォメーション画面を表示します。

EDIT NAMEボタン

選択したマークの名前を変更する**“MARK NAME”**画面を表示します。

EDIT TIMEボタン

選択したマークの位置を変更する“MARK EDIT”画面を表示します。

MULTI SELECTボタン

マークを複数選択できるモードにします。

DELETEボタン

選択したマークを削除します。

スクロールボタン

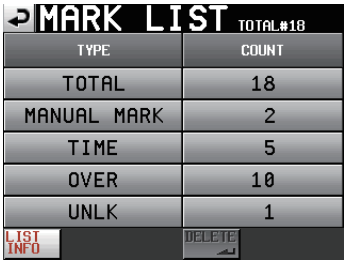
マークリストの先頭、末尾、1ページ（5行）ずつのスクロールを行います。また、DATAダイヤルを使うと、1行ずつマークリストをスクロールすることができます。

マーク位置にロケートする

“ ”ボタンを押すと、該当するマーク位置にロケートします。

マークリストの情報を見る

“MARK LIST”画面の“LIST INFO”ボタンを押すと、マークリストインフォメーション画面を表示します。
この画面では、現在ロードしているテイクのマーク種別ごとのマーク数を一覧表示します。
再度“LIST INFO”ボタンを押すと、“MARK LIST”画面に戻ります。



[マークリストインフォメーション画面]

メモ

録音後、マークリストインフォメーション画面において、トータルのマーク数が“MANUAL MARK”、“TIME”、“OVER”、“UNLK”の合計よりも、2もしくは3多い場合があります。これは、録音時に作成される“REC”、“END”、“PRE”（プリレック時）のマークが含まれているためです。

マークを削除する

1. “MARK LIST”画面で、削除したいマークを選択します。

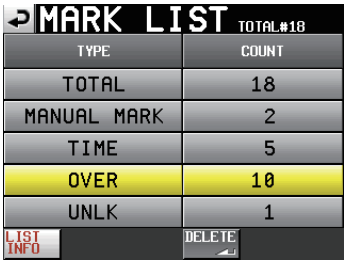
[MARK LIST画面]

2. “MARK LIST”画面内の“DELETE”ボタンを押します。
3. 確認のポップアップウィンドウが表示されます。
“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押すと、マークを削除します。

[MARK LIST画面で削除を行った場合]

メモ

マークリストインフォメーション画面で、削除したいマーク種を選択し、“DELETE”ボタンを押すことで、同じ種類のマークを全て削除することもできます。
このとき“Delete all marks of this type?”の確認ポップアップウィンドウが出ますので、“OK”ボタンまたはDATAダイヤルを押すと、同一マーク種を全て削除します。



[マークリストインフォメーション画面]

[マークリストインフォメーション画面で削除を行った場合]

マークの位置を編集する

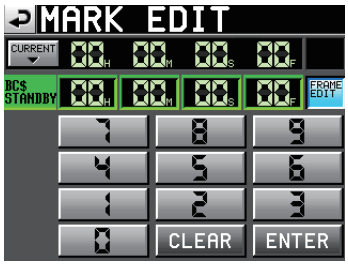
MARKキー操作で付けたマーク（マーク名が“MARK xx”のもの）は、マークの位置（時刻）を編集することができます。

メモ

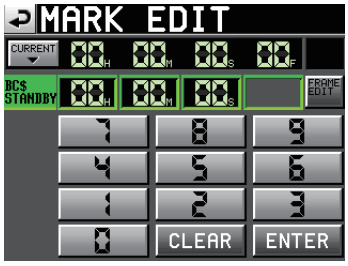
オートマーカーのマークの位置は、編集できません。

1. “MARK LIST”画面で、編集したいマークを選択します。

2. “EDIT TIME”ボタンを押して、“MARK EDIT”画面を表示します。
“FRAME EDIT”ボタンでフレーム値まで編集するかどうか設定ができます。



[フレームエディットオン状態]



[フレームエディットオフ状態]

3. 画面内の数字ボタンでマーク位置を入力します。数字を選択してDATAダイヤルを使って時間変更することもできます。
“ENTER”ボタンを押して確定し、“MARK LIST”画面に戻ります。
“CLEAR”ボタンを使って入力値を全てゼロクリアします。
- 入力する桁を選択せずに入力すると、最下位桁から順に入力します。
- 入力する桁を選択する場合は、その桁を押し、背景を黄色に反転させ、数字ボタンもしくはDATAダイヤルを使って、2桁ずつ入力します。
- “CURRENT ▼”ボタンを押すと、現在の再生位置を入力値にコピーすることができます。

ヒント

外付けキーボードを使っての編集も可能です。
キーボードのEnterキーを押すと確定し、ESCキーを押すと全てゼロクリアします。

マークの名前を編集する

1. “MARK LIST”画面で、編集したいマークを選択します。

2. “EDIT NAME”ボタンを押して、“MARK NAME”画面を表示します。

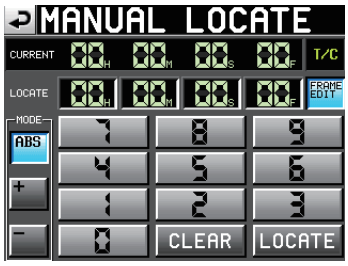
名前の入力方法は、41ページ「プロジェクト名を編集する」と同じです。
BWF-Jキュー名を入力したい場合は、右上の“BC$”ボタンを押します。キュー名がプルダウン表示されますので、その中から選択します。

メモ

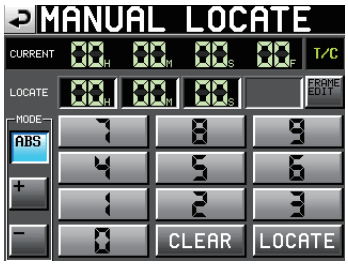
ホーム画面（タイムラインモードの場合はホーム画面[INFO表示]）のマーク名部分を押すことでも“MARK NAME”画面を表示することができます。
ただし、オートマークされるマーク名の場合は名前を編集できないため、“MARK NAME”画面は表示されません。

マニュアルロケート機能

時間を直接入力して、ロケートすることができます。
ホーム画面で“Manual Locate”ボタンを押すと、“MANUAL LOCATE“画面を表示します。
“FRAME EDIT”ボタンを押して、フレーム単位での入力をするかしないかの設定ができます。



[フレームエディットオン状態]



[フレームエディットオフ状態]

ロケートモードには、以下の3つのモードがあります。

ABS：実際にロケートする時間を入力してロケートする。
＋　：現在時刻からどれだけ進めるのかを入力してロケートする。
－　：現在時刻からどれだけ戻すのかを入力してロケートする。

画面内の数字ボタンで時間を入力します。
“LOCATE”表示部の数字の桁を押し、DATAダイヤルを使って時間変更することもできます。
“LOCATE”ボタンを押すとロケートを行い、ホーム画面に戻ります。
“CLEAR”ボタンを押すと、入力値を全てゼロクリアします。

メモ

CURRENT時間表示が“T/C”の時、タイムコード時刻ベースでのロケートができます。

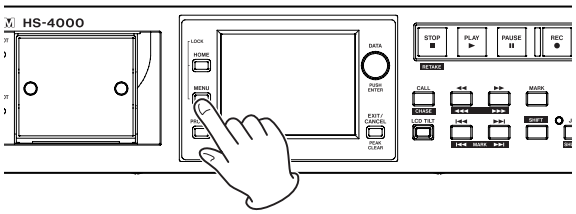
ヒント

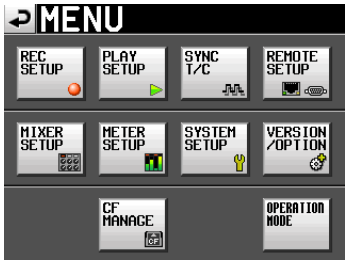
外付けキーボードを使っての編集も可能です。
キーボードのEnterキーを押すと確定し、ESCキーを押すと全てゼロクリアします。

コンフィデンスモニター

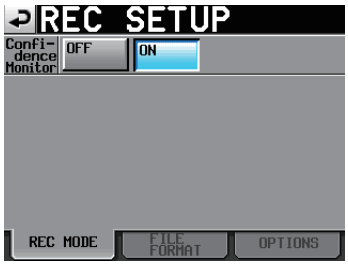
録音時に、録音した音をすぐにメディアから再生し、その音声をモニター出力することができます。

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。





2. “REC SETUP”ボタンを押して、“REC SETUP”画面を表示します。



3. “Confidence monitor”項目の“ON”ボタンを押して、コンフィデンスモニター機能の設定を有効にします。（初期値：“ON”）

コンフィデンスモニターの動作条件

コンフィデンスモニター機能を動作させるには、以下の設定になっている必要があります。

- “Fs”（サンプリング周波数）項目　：“44.1k”、“48k”、“48k-0.1%”、“48k+0.1%”のいずれか
- “TIMELINE Rec Tracks”項目　：“2tr”（タイムラインモード時）
- レコードファンクション選択数　：計2tr以下（テイクモード時）

メモ

- “Fs”項目はプロジェクト作成時、“TIMELINE Rec Tracks”項目はセッション作成時（1st Sessionはプロジェクト作成時）の設定項目です。プロジェクトおよびセッション作成後に切り換えることはできません。
- コンフィデンスモニター時の再生音は、約2.4秒の遅延を持って出力されます。
- リージョン（テイク）分割時や録音リージョン（テイク）がサイズの上限に達したとき、コンフィデンスモニターの再生音が数秒間途切れます。

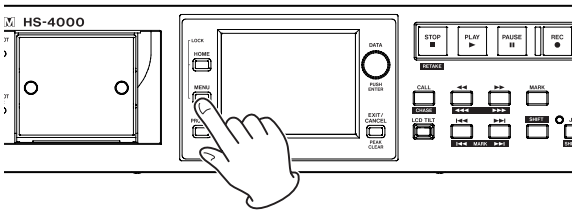
オンライン機能

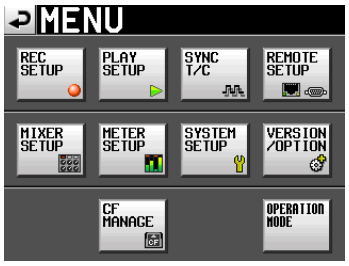
ON LINEキーで本線への出力をオン／オフすることができます。

オンライン機能を有効にする

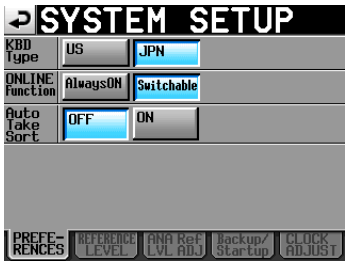
オンライン機能を使うためには、オンライン機能の設定を切り換え可能（“Switchable”）にしておく必要があります。

1. フロントパネルのMENUキーを押して、“MENU”画面を表示します。





2. “SYSTEM SETUP”ボタンを押して、“SYSTEM SETUP”画面を表示します。

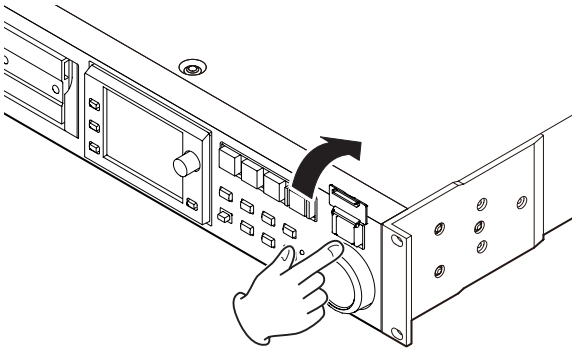


3. “ONLINE Function”項目の“Switchable”ボタンを押して、オンライン機能の設定を切り換え可能にします。
（初期値：“Switchable”）
オンライン機能の設定が“AlwaysON”のとき、常にオンライン再生モードはオンとなり、ON LINEキーはオンの状態で固定されます。

オンライン再生モードの切り換え

オンライン機能を切り換え可能（**“ONLINE Function”** 項目を **“Switchable”**）に設定すると、以下の操作でオンライン再生モードのオン／オフの切り換えが可能になります。

● 本体：**ON LINE**キーを押す。



● パラレルコントロール接続時：ONLINEイベント
● **RS-232C**シリアルコントロール接続時：ONLINEコマンド
● 別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）：**ON LINE**キーを押す。

デュアルモードまたはA/B MIXEDモード時は、画面上で選択されているプレーヤーのオンライン再生モードのみがオン／オフされます。ただし、別売のリモートコントローラー TASCAM RC-HS32PDを使用する場合は、プレーヤーの選択にかかわらず、プレーヤー AまたはB用の**ON LINE**キーを押すと、対応したプレーヤーのオンライン再生モードがオン／オフされます。
オンライン再生モードをオン／オフすると、モードによって以下のようになります。

タイムラインモード、テイクモード、プレイリストモード [シングル]、オンエアーモード時

● オンライン再生モードをオンにすると、画面上の “ONLINE” アイコンと**ON LINE**キーが赤く点灯します。
● オンライン再生モードをオフにすると、画面左上の “ONLINE” アイコンと**ON LINE**キーが消灯します。

プレイリストモード [デュアル] ／ [A/B MIXED]時

● オンライン再生モードをオンにすると、選択されているプレーヤーのタイムカウンター左上の “MON” アイコンが “ONLINE” アイコンに切り換わってタイムカウンターの背景が赤色になり、**ON LINE**キーが点灯します。
● オンライン再生モードをオフにすると、選択されているプレーヤーのタイムカウンター左上の “ONLINE” アイコンが “MON” に切り換わってタイムカウンターの背景が黒色に戻り、**ON LINE**キーが消灯します。

オンライン再生時の出力

オンライン再生モードと音声出力の関係は、以下の通りです。

オンライン再生モード	オフ	オン
アナログライン出力（1-4）	×	○
デジタルライン出力（1-2、AES/EBU）	×	○
アナログモニター出力（L、R）	○*	○*
ヘッドホン	○*	○*
RC-HS32PD（ヘッドホン、スピーカー）	○*	○*

＊ 常にモニター信号が出力されます。

注意

“ONLINE Function” 項目が **“AlwaysON”** になっているときには、常に全ての端子から音声が出力されています。

ヒント

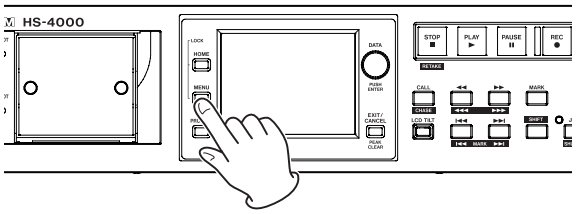
“Monitor Mute by Online” 項目（**“MIXER SETUP”** 画面の **“SETUP”** タブ画面）をオンに設定することで、オンライン再生モードをオンにしたときに自動でモニター出力をオフにすることができます。
“Monitor Mute by Online” 項目については、113ページ「SETUPタブ画面(MIXER SETUP画面)」を参照してください。

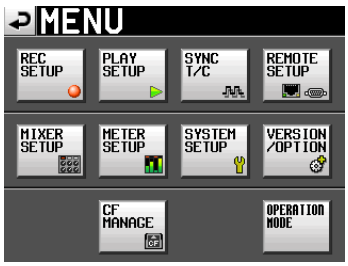
フラッシュスタート機能

フラッシュスタート機能を使って、あらかじめ登録しておいたテイクを瞬時に再生開始することができます。
最大96テイク（デュアルプレーヤーモード時は2 x 96テイク）を、キーボードまたは本機のリモート端子（**REMOTE**端子、**PARALLEL**端子）に接続した外部機器からの操作で、瞬時に再生を開始することができます。

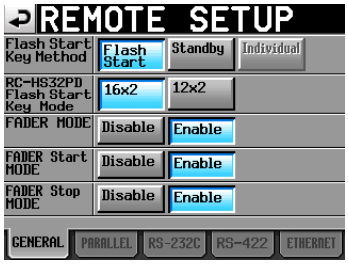
フラッシュスタートキー機能を選択する

1. フロントパネルの**MENU**キーを押して、**“MENU”** 画面を表示します。





2. **“REMOTE SETUP”** ボタンを押して **“REMOTE SETUP”** 画面を表示します。



“GENERAL” タブ画面では、フラッシュスタートキーを押したときの動作の設定と、プレイリストモード [デュアル] 運用時に別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）のフラッシュスタートキーを16キー x 2個使う（**“16x2”** ボタン）か、12キー x 2個（**“12x2”** ボタン）で使うかの選択ができます。詳細は、108ページ「GENERALタブ画面（REMOTE SETUP画面）」を参照してください。

フラッシュスタートページを選択する

1. テイクモード時は、再生したいセッションを選びます。（ → 44ページ「セッションをロードする」）
プレイリストモード時は、プレイリストを選びます。（ → 81ページ「プレイリストをロードする」）

2. 再生したいテイクまたはファイルの含まれているページを**DATA**ダイヤルを使って選択します。
プレイリストモード [デュアル] 時は、画面の **“SELECT”** ボタンを操作してカレントプレーヤーを選択してから、**DATA**ダイヤルを使って選択します。
選択したセッションまたはプレイリストのなかの1番目～ 96番目までのテイクまたはエントリーのフラッシュスタート再生ができます。
“RC-HS32PD Flash Start Key Mode” の設定と、プレーヤーモードにより異なります。

	テイクモードまたはプレイリスト	プレイリスト	
	[シングル] ／ [A/B MIXED] モード時	[デュアル] モード時	
Page	16x2	16x2	12x2
1	1-32	1-16	1-12
2	33-64	17-32	13-24
3	65-96	33-48	25-36
4	—	49-64	37-48
5	—	65-80	49-60
6	—	81-96	61-72
7	—	—	73-84
8	—	—	85-96

メモ

- 別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）を使った場合、キーにファイル名（ファイル名が表示しきれない場合はその一部）が表示されますので、ファイルの確認に便利です。
- 別売りのリモートコントローラー TASCAM RC-SS20を使った場合、各ページの1番目～ 20番目のテイクまたはエントリーだけフラッシュスタート再生できます。
- コンピューターキーボードを使った場合、各ページの1番目～ 12番目のテイクまたはエントリーだけフラッシュスタート再生できます。

フラッシュスタート再生

“Flash Start Key Method” 項目を **“Flash Start”** に設定した場合は、フラッシュスタートキーを押すと、そのキーに対応したテイクまたはエントリーが瞬時に再生されます。

スタンバイ再生（RC-HS32PD接続時のみ）

“Flash Start Key Method” 項目を **“Standby”** に設定した場合、停止中にフラッシュスタートキーを押すと、そのキーに対応したテイクまたはエントリーが再生待機状態となり、キーが燈色で点滅します。その後、**PLAY**キーを押すと再生を開始し、キーが緑色で点灯します。
再生中にフラッシュスタートキーを押すと、再生予約状態となり、キーは黄色で点灯します。
予約されたテイクやエントリーがある状態で**PLAY**キーを押すと、予約されていたテイクの再生を開始します。
予約を取り消すには、予約されている（黄色で点灯している）キーを再度押します。

コンピューターキーボードを使った操作

IBM PC互換機用のPS/2インターフェースまたはUSBインターフェースのキーボードを使って本機を操作することができます。
PS/2インターフェースのキーボードは本機フロントパネルの**KEYBOARD**端子に、USBインターフェースの場合は本機フロントパネルの**USB**端子に接続します。
各種コントロールが可能ですが、特に名前の入力を効率的に行うことができます。

キーボードタイプの設定

接続するキーボードに合わせて、キーボードタイプを選択します。**“SYSTEM SETUP”** 画面の **“PREFERENCES”** タブ画面で設定を変更してください。（ → 115ページ「PREFERENCESタブ画面」）

キーボードを使って名前を入力する

パソコンの文字入力と同じ感覚で、以下の項目で文字を編集／入力することができます。

- プロジェクト名（ → 41ページ「プロジェクト名を編集する」）
- セッション名（ → 42ページ「最初に作るセッション名を編集する」）、（ → 44ページ「新規セッションを作成する」）
- テイク名（ → 77ページ「テイク名を編集する」）
- プレイリスト名（ → 78ページ「新規プレイリストを作成する」）、（ → 94ページ「プレイリストを保存する」）
- エクスポートするPPLファイル名（ → 95ページ「ロードされているプレイリストからJPPA PPLファイルを作成する」）
- エクスポートするAES31ファイル名
  （ → 56ページ「AES31編集情報をエクスポートする」）
- プレイリストエントリータイトル
  （ → 89ページ「エントリーのタイトルを編集する」）
- バウンスファイル名（ → 68ページ「バウンス」）
- NextTake名の前半部
- NextTake名の後半のアルファベット部
- マーク名（ → 123ページ「マークの名前を編集する」）

また、以下の項目で数値を入力することができます。

- T/C USER BITSの編集
- START TIMEの編集
- マークの位置を編集する
  （ → 123ページ「マークの位置を編集する」）
- マニュアルロケートポイントの入力
  （ → 124ページ「マニュアルロケート機能」）
- タイムコードオフセットの編集
  （ → 106ページ「SYNCタブ画面」）

入力する文字種を選択するには：

パソコンでの操作と同じように、**Shift**キーと**Caps Lock**キーを使って入力する文字の種類を選択できます。

入力するには：

数字キー、文字キー、記号キーで直接入力します。

カーソルを移動するには：

← ／ →キーを使います。
HOME ／ ↑キーでカーソルを先頭に移動します。
END ／ ↓キーでカーソルを末尾に移動します。

文字を削除するには：

Deleteキー　　：カーソル位置の文字を削除します。
Back Spaceキー：カーソル手前の文字を削除します。

文字を挿入するには：

希望の位置で挿入する文字を入力します。

注意

- 以下の記号や句読点は、名前に使うことができません。
  ¥ / : * ? " < > |
- カタカナ入力はできません。
- NextTake名の後半のアルファベット部では、アルファベットの大文字のみ入力できます。

メモ

“LOCK SETUP” 画面の **“KEYBOARD CHARCTER”** 項目が **“LOCK”** に設定されている場合は、キーボードを使っての名前入力はできません。

キーボード操作一覧

名前の入力だけでなく、トランスポートコントロールなど、各種動作をキーボードからコントロールすることができます。
以下に、キーボードのキーの機能をまとめておきます。

キーボードのキー	動作
F1キー	⏮キーと同じ
F2キー	⏭キーと同じ
F3キー	CALLキーと同じ
F4キー	STOPキーと同じ
F5キー	PLAYキーと同じ
F6キー	PAUSEキーと同じ
F7キー	Auto CueのON ／ OFFの切り換え
F8キー	RECキーと同じ
F9キー	Auto ReadyのON ／ OFFの切り換え
F10キー	Repeat ModeのON ／ OFFの切り換え
F11キー	Play Modeの切り換え
F12キー	———
CTRL + F1キー	FLASH 1
CTRL + F2キー	FLASH 2
CTRL + F3キー	FLASH 3
CTRL + F4キー	FLASH 4
CTRL + F5キー	FLASH 5
CTRL + F6キー	FLASH 6
CTRL + F7キー	FLASH 7
CTRL + F8キー	FLASH 8
CTRL + F9 キー	FLASH 9
CTRL + F10キー	FLASH 10
CTRL + F11キー	FLASH 11
CTRL + F12キー	FLASH 12

メモ

“LOCK SETUP” 画面の **“KEYBOARD F-KEY”** 項目が **”LOCK”** に設定されている場合は、ファンクションキー操作はできません。

ネットワーク機能（FTP ／ Telnet ／ VNC）

FTP（ファイル・トランスファー・プロトコル）

FTPクライアントアプリケーションを使用することで、本機とコンピューターの間でのファイル転送が可能です。他のFTPサーバーと同じように本機に接続してログインしてください。
接続してログインするとルートフォルダーに「A:」「B:」と表示されます。これらは、それぞれ「CF1」「CF2」となります。
該当するメディアが装着されていない場合は、「A:」「B:」以下の内容は表示されません。

メモ

- 日本語を表示する場合は、Unicodeに対応したFTPアプリケーションをご使用ください。
- FTPクライアントアプリケーションの最大同時転送数設定は、必ず「1」に設定してください。
  「1」以外に設定すると正常にファイルが転送できません。
- 動作確認済みFTPクライアントアプリケーションについては、タスカム カスタマーサポートまでお問い合わせください。

FTP接続する際に必要となる設定値

本機にFTP接続する際に必要な設定値は、以下のとおりです。

IPアドレス：本機のIPアドレスは“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面のIP Addressに表示されます。

ポート番号：21

ユーザー名：“HS-4000”
大文字と小文字を区別します。（変更はできません）

パスワード：デフォルトのパスワードは、“HS-4000”です。
大文字と小文字を区別します。
“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面の“Password”項目にある“Change”ボタンで変更することができます。

メモ

- 同時接続数は「1」です。
- FTPクライアントアプリケーションによっては、本機にFTP接続が同時に2つできる場合もありますが、正常にファイルを転送できなくなる可能性がありますので、同時に2つ以上のFTP接続を本機に行わないでください。
- “LOCK SETUP”画面の“EXT. CTRL”項目が“LOCK”に設定されている場合は、FTP接続できません。
- FTP接続中にLOCKに設定されると、FTP接続が切断されます。
- FTP接続中に“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面の設定を変更すると、FTP接続が切断されます。

FTPクライアントアプリケーションによるファイル操作について

1. **本機からのファイルの読み出し**
   本機からのファイル読み出しは常時可能です。

2. **本機への新規ファイル追加**
   本機への新規ファイル追加は常時可能です。
   録音時にカレントセッションにBWFファイルもしくはWAVファイルを追加した場合は、既存ファイル・録音ファイル・追加ファイルの順でリストに表示されるようになります。

3. **本機の既存ファイルへの上書き**
   カレントテイクへの上書きは停止中のみ可能です。
   プレイリストモードのエントリー編集画面で使用中のテイクは、上書き出来ません。これ以外の既存ファイルへの上書きは常時可能です。
   ただし、“PLAY SETUP”画面が、“GENERAL”タブ画面の“Play Mode”が“All Take”設定で再生中の場合、タイミングによってはカレントテイクの次のテイクへの上書きが出来ない場合があります。

注意

- プレイリストモードにおいてプレイリストのエントリーに登録しているテイクに上書きした場合、エントリーリスト画面やファイルアサイン画面の該当エントリーアイコンに“?”マークが表示されて再生対象外になります。上書きしたファイルを再生できるようにするには、上書きしたファイルをエントリーに登録し直してください。
- オンエアーモードにおいてオンエアーリスト画面に表示されているファイルに上書きした場合、該当テイクのチェックマークがオフになって再生対象外になります。また、下記リビルドの実施確認メッセージが表示されますので、リビルドを実施してください。リビルドを実施すると全テイクが再生対象になるので、再生対象テイクを選択し直してください。

- 音声ファイルのサイズ／チャンネル数／ビット長／Fsが上書き前のファイルから変わってしまうと、既存のタイムラインやプレイリストと不整合が生じる場合があります。
  不整合が生じた状態で再生すると、下記のようなエラーメッセージが表示される場合があります。

不整合を解消してエラーメッセージが表示されないようにするには、下記を実施してください。

タイムラインモード　：該当リージョンを削除する。
テイクモード　：該当テイクをカードから削除する。
プレイリストモード　：上書きしたファイルをエントリーに登録し直す。
オンエアーモード　：ホーム画面のプルダウンメニューにある“REBUILD”ボタンでリビルドを実施する。

- Fsの異なるファイルで既存の音声ファイルを上書きしないでください。不整合を解消することができなくなります。

4. 本機のファイルの削除

カレントテイクの削除は、停止中のみ可能です。
カレントテイク以外のファイルは、常時削除可能です。
ただし、管理ファイルと音声ファイルとの間に不整合が生じるため、ファイル削除後にリビルド（再構成）を実施する必要があります。

- ファイル削除後（再生／録音中の場合は停止時）に下記リビルドの実施確認メッセージが表示されますのでリビルドを実施してください。

- リビルドを実施しない場合、管理ファイルと音声ファイルとの間に不整合が生じるため、下記のようなメッセージが表示される場合があります。

- リビルドが必要な状態になると、下記ボタンに“⚠”マークが表示されます。
  各種MENU内の“REBUILD”ボタンを押して、リビルドを実施してください。
  - ホーム画面のファイル名表示ボタン
  - “PROJECT”画面の“MENU”ボタン
  - 各種MENU内の“REBUILD”ボタン

5. 本機への新規フォルダー追加

本機への新規フォルダー追加は常時可能です。

6. 本機のフォルダーの削除

カレントプロジェクト／セッションフォルダーの削除は、停止中のみ可能です。
カレントプロジェクト／セッションフォルダー以外のフォルダーは、常時削除可能です。

7. 本機のファイル／フォルダーの名前変更

本機のファイル／フォルダーの名前は、変更できません。

メモ

録音中に本機のファイル／フォルダーをFTPで操作した場合、録音後のリテイク（最後に録音したリージョン／テイクの削除）は出来ません。

リモートコントロール（Telnet）

本機は、ポート23番経由でTelnetを使ったイーサネットによるリモートコントロールが可能です。

Telnet接続する際に必要となる設定値

本機にTelnet接続する際に必要な設定値は、、以下のとおりです。

IPアドレス：本機のIPアドレスは“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面のIP Addressに表示されます。
ポート番号：23
パスワード：デフォルトのパスワードは、“HS-4000”です。大文字と小文字を区別します。
“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面の“Password”項目にある“Change”ボタンで変更することができます。

本機にTelnet接続する

1. 上記IPアドレス、ポート番号で本機にTelnet接続後、コンピューターのEnterキーを押してください。
2. Telnetコンソールに“Enter Password”と表示されますので、上記パスワードを入力してEnterキーを押してください。
3. ログインに成功するとTelnetコンソールに“Login Successful”と表示されます。
   “exit”と入力してEnterキーを押すと、Telnet接続を切断します。

メモ

- 同時に2つのTelnet接続が可能です。
- “LOCK SETUP”画面の“EXT. CTRL”項目が“LOCK”に設定されている場合は、Telnet接続できません。
  Telnet接続中にLOCKに設定されると、Telnet接続が切断されます。
- Telnet接続中に“REMOTE SETUP”画面の“ETHERNET”タブ画面の設定を変更すると、Telnet接続が切断されます。
- 本機のTelnetコマンドプロトコルについては、タスカム カスタマーサポートまでお問い合わせください。

VNC（ヴァーチャル・ネットワーク・コンピューティング）

VNCビューワアプリケーションを使用することで、本機のディスプレーに表示される画面をコンピュータで表示させて操作することが可能です。
VNCビューワアプリケーション上でマウス操作をすることにより、下記操作が可能です。

- マウス左クリック　：本機のLCDタッチと同様の動作をします。
- マウスホイールクリック　：本機の**ENTER**キーと同様の動作をします。
- マウスホイール操作　：本機の**DATA**ダイヤルと同じ動作をします。
- マウスホイール押し回し　：本機の**DATA**ダイヤルを押しながら操作した場合と同じ、大まかな設定動作（COARSEモード動作）をします。

また、VNCビューワアプリケーションをアクティブにしてコンピュータのキーボード操作をすることにより、下記操作が可能です。

- **F1** ～ **F12**キー　：本機に接続した外部キーボードと同じ動作をします。詳細は、128ページ「キーボード操作一覧」を参照してください。
- **HOME**キー　：本機の**HOME**キーと同じ動作をし、ホーム画面を表示します。**HOME**キーを押しながら**End**キーを押すと“**LOCK SETUP**”画面を表示します。
- **End**キー　：本機の**MENU**キーと同じ動作をし、“**MENU**”画面を表示します。**HOME**キーを押しながら**End**キーを押すと“**LOCK SETUP**”画面を表示します。
- **PageDown**　：本機の**PROJECT**キーと同じ動作をし、“**PROJECT**”画面を表示します。
- カーソル↑キー　：本機の**DATA**ダイヤル右回しと同じ動作をします。
- カーソル↓キー　：本機の**DATA**ダイヤル左回しと同じ動作をします。
- 文字入力キー　：本機がキーボード画面を表示している際に文字を入力します。

VNC接続する際に必要となる設定値

VNCビューワアプリケーションを本機に接続する際に必要な設定値は、以下のとおりです。

- IPアドレス　：本機のIPアドレスは、“**REMOTE SETUP**”画面の“**ETHERNET**”タブ画面の“**IP Address**”に表示されます。
- パスワード　：デフォルトのパスワードは“**HS-4000**”です。大文字と小文字を区別します。
“**REMOTE SETUP**”画面の“**ETHERNET**”タブ画面の“**Password**”項目にある“**Change**”ボタンで変更することができます。

メモ

- 2つ以上同時にVNC接続することはできません。
- “**LOCK SETUP**”画面の“**EXT. CTRL**”項目が“**LOCK**”に設定されている場合、VNCビューワアプリケーションでの表示は可能ですが、操作は出来なくなります。
- VNC接続中に“**REMOTE SETUP**”画面の“**ETHERNET**”タブ画面の設定を変更すると、VNC接続が切断されます。
- 動作確認済みVNCビューワアプリケーションについては、タスカム カスタマーサポートまでお問い合わせください。
- FTPによるファイル転送中やシステムFsが88.2kHz／96kHzの場合は、VNCビューワアプリケーションの表示や操作がスムーズに行えません。
- “**LOCK SETUP**”画面の“**EXT. CTRL**”項目が“**UNLOCK**”に設定されていても、“**KEYBOARD CHARCTER**”が“**LOCK**”に設定されている場合は、VNCからのキーボードを使っての名前入力はできません。
- “**LOCK SETUP**”画面の“**EXT. CTRL**”項目が“**UNLOCK**”に設定されていても、“**KEYBOARD F-KEY**”が“**LOCK**”に設定されている場合は、VNCからのキーボードファンクションキー操作はできません。

WAV LOCK機能（有償オプション）

音声ファイルをパスワードロックし、パスワードの一致した本機以外で再生できないようにする有償オプション機能です。

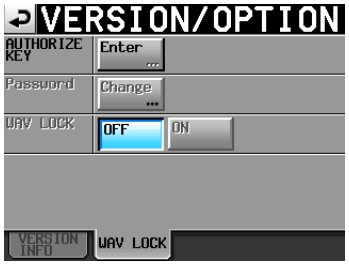
WAV LOCK機能を使用可能にする

1. WAV LOCK機能のAuthorize Keyをご購入ください。

メモ

Authorize Keyの購入につきましては、タスカム カスタマーサポートにご相談ください。

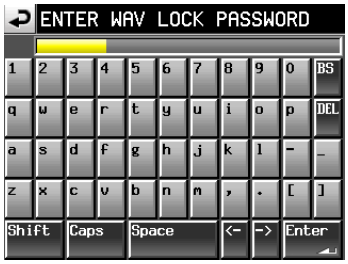
2. “**VERSION/OPTION**”画面の“**WAV LOCK**”タブ画面の“**AUTHORIZE KEY**”項目の“**Enter**”ボタンを押します。



3. “**AUTHORIZE KEY**”入力画面が表示されますので、購入したAuthorize Keyを“**-**”（ハイフン）を含めて入力します。

間違ったAuthorize Keyを入力するとエラーメッセージが表示され、再度“AUTHORIZE KEY”入力画面に戻ります。

4. 正しいAuthorize Keyを入力すると、音声ファイルをロックするためのパスワードを入力する“ENTER WAV LOCK PASSWORD”画面に切り換わるので、パスワードを入力して“Enter”ボタンを押します。
パスワードは大文字小文字の区別があり、8文字以下となります。



5. 再度パスワードを入力する“RE-ENTER WAV LOCK PASSWORD”画面が表示されますので、“ENTER WAV LOCK PASSWORD”画面と同じパスワードを入力して“Enter”ボタンを押します。

入力したパスワードが“ENTER WAV LOCK PASSWORD”画面で入力したものと一致しなかった場合は、エラーメッセージが表示され、“ENTER WAV LOCKPASSWORD”画面に戻ります。

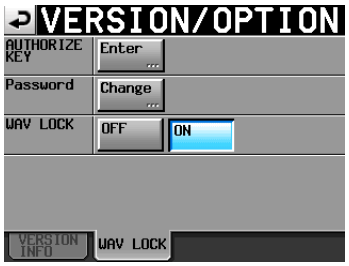
6. 入力したパスワードが“ENTER WAV LOCK PASSWORD”画面で入力したものと一致した場合は、"Authorize Key Accepted."とメッセージが表示されます。

“OK”ボタンを押すと、“Password”項目と“WAV LOCK”設定ボタンが有効状態で表示された“WAV LOCK”タブ画面に切り換わります。

WAV LOCKパスワードを変更する

誤ってパスワードを変更しないようにするため、WAV LOCKのパスワードを変更する際は、Authorize Keyの入力が必要です。

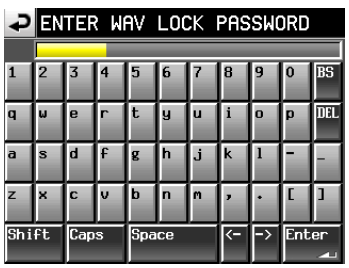
1. “VERSION/OPTION”画面の“WAV LOCK”タブ画面の“Password”項目の“Change”ボタンを押します。



2. “AUTHORIZE KEY”入力画面が表示されますので、Authorize Keyを“-”（ハイフン）も含めて入力します。

間違ったAuthorize Keyを入力するとエラーメッセージが表示され、再度“AUTHORIZE KEY”入力画面に戻ります。

3. 正しいAuthorize Keyを入力すると、音声ファイルをロックするためのパスワードを入力する“ENTER WAV LOCK PASSWORD”画面に切り換わるので、パスワードを入力して“Enter”ボタンを押します。
パスワードは大文字小文字の区別があり、8文字以下となります。



4. 再度パスワードを入力する“RE-ENTER WAV LOCK PASSWORD”画面が表示されますので、“ENTER WAV LOCK PASSWORD”画面と同じパスワードを入力して“Enter”ボタンを押します。

入力したパスワードが“ENTER WAV LOCK PASSWORD”画面で入力したものと一致しなかった場合は、エラーメッセージが表示され、"ENTER WAV LOCK PASSWORD”画面に戻ります。

入力したパスワードが“ENTER WAV LOCK PASSWORD”画面で入力したものと一致した場合はパスワードが変更され、プロジェクトがロードしなおされます。

パスワードロックの設定／解除

パスワードロックが設定されていないファイルにパスワードロックを設定したり、他の機器で再生できるようにするためにパスワードロックを解除することができます。

●選択したテイクのパスワードロックを設定／解除する

1. テイクリスト画面において、パスワードロックの設定／解除をしたいテイクを選択します。

2. プルアップメニューを表示します。

パスワードを設定する場合は、“LOCK”ボタンを押します。

パスワードを解除する場合は、“UNLOCK”ボタンを押します。

カレントセッションの全テイクのパスワードロックを設定／解除する

1. テイクリスト画面において、テイクを選択しないでプルアップメニューを表示します。

2. パスワードを設定する場合は、“LOCK ALL”ボタンを押します。

パスワードを解除する場合は、“UNLOCK ALL”ボタンを押します。

●パスワードが一致しないファイルの操作制限

パスワードが本機と一致しないパスワードロックファイルでは、以下の操作ができません。

- **再生**

  タイムラインモード：

  該当ファイルが存在するタイムライン時刻を再生すると“**<テイク番号:テイク名> cannot be unlocked**”とメッセージが表示され、該当ファイルは無音として扱われます。

  その他のオペレーションモード：

  カレントテイクとして選択できず、再生できません。
- 音声編集
- マーク編集
- Start TC編集
- Circle Take
- パスワードロックの解除

メモ

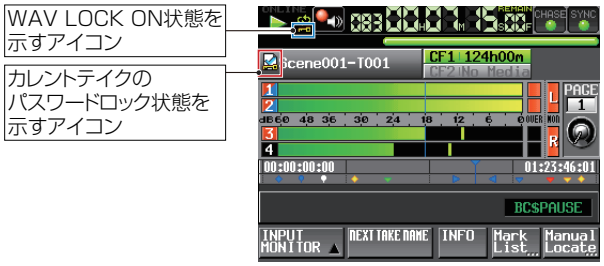
以下の操作は可能です。

- コピー

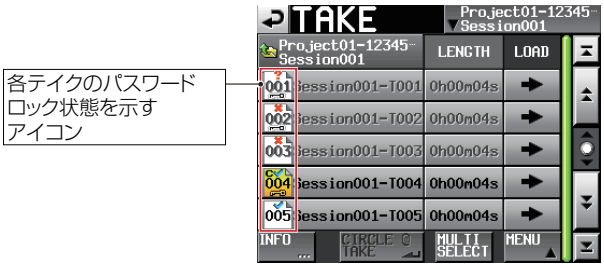
パスワードロック状態の確認

ファイル毎のパスワードロック状態は、テイクまたはエントリーのアイコンで確認できます。

●テイクモードのホーム画面



●テイクリスト画面



●ファイルアサイン画面

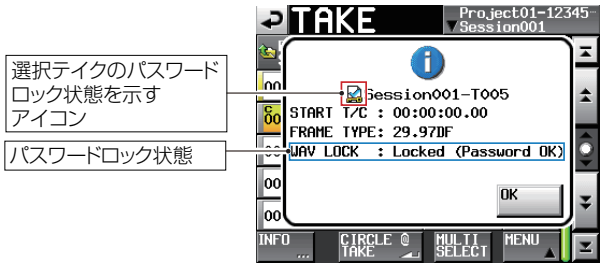
●パスワードロック状態表示のアイコン表示例

状態	ホーム画面 ファイル アサイン画面	テイクリスト画面 エントリー リスト画面
パスワードロック未設定（通常ファイル）		005
パスワードロックされパスワードが一致		001
パスワードロックされパスワードが不一致（*）		002
パスワードロックの有無やパスワードの一致／不一致などが混在したMONOテイク（*）		001
不正なWAVファイル（*）		003

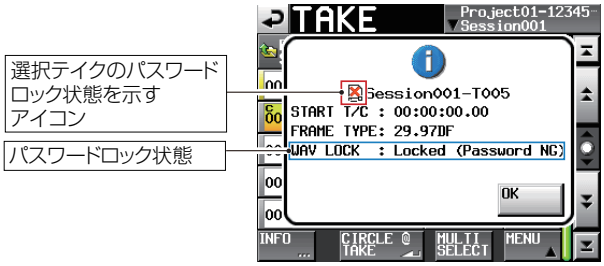
＊：リモートコントローラー RC-HS32PD では、該当フラッシュスタートキーが赤く表示され、再生できません。

また、テイクリスト画面の選択したテイクの情報ポップアップウィンドウでは、パスワードロック設定されたテイクのパスワードロック状態が確認できます。

本機とパスワードが一致している場合



本機とパスワードが一致していない場合



第14章　タイムコード同期運転

この章では、タイムコード同期運転について説明します。
本機は、リアパネルのTIMECODE IN 端子に入力されるSMPTE タイムコードまたは内蔵タイムコードジェネレーター（以下マスター・タイムコードと記す）に同期して録音や再生をすることができます。
タイムコード同期運転の動作は、オペレーションモードごとに異なります。

タイムコード同期再生について

タイムラインモード

タイムラインモードでは、マスター・タイムコードに同期して再生を行うことができます。
タイムコード同期再生では、再生を開始するとマスター・タイムコードに同期して再生を行います。

テイクモード

タイムコード同期再生には、対応していません。

プレイリストモード

タイムコード同期再生には、対応していません。

オンエアーモード

タイムコード同期再生には、対応していません。

タイムコード同期録音について

タイムラインモード

タイムラインモードでは、マスター・タイムコードに同期して録音を行うことができます。
タイムコード同期録音では、録音を開始した瞬間のマスター・タイムコードをキャプチャーし、タイムライン上でのその時刻（タイムコード時刻）より録音を開始します。

テイクモード

マスター・タイムコードに同期しての録音はできません。
録音開始時に内蔵タイムコードジェネレーターのタイムコード時間をキャプチャーし、ファイルのスタート時間とします。

プレイリストモード

プレイリストモードでは、タイムコード同期の有無にかかわらず録音はできません。

オンエアーモード

オンエアーモードでは、タイムコード同期の有無にかかわらず録音はできません。

基本的な操作

1. タイムラインモードで、録音または再生するセッションをロードします。
2. “SYNC T/C”画面の“SYNC”タブ画面でマスター・タイムコードを選択します。
3. タイムコード同期再生をする場合は、PAUSEキーを押して再生待機状態にします。
   タイムコード同期録音をする場合は、RECキーを押して録音待機状態にします。
4. 以下のいずれかの操作で同期運転をオンにします。
   - フロントパネルのSHIFTキーを押しながらCALL [CHASE]キーを押す。
   - “SYNC T/C”画面の“SYNC”タブ画面で“TC Chase”を“ON”に設定する。

   このとき、ホーム画面の“TC”インジケーターが“CHASE”インジケーターに変わります。また、停止状態でオンにした場合は、再生待機状態になります。
5. 再生待機状態でマスター・タイムコードがスタートすると、本機がマスター・タイムコードに同期したときのタイムコード時刻からタイムコード同期再生を開始します。
   録音待機状態でマスター・タイムコードがスタートすると、本機がマスター・タイムコードに同期したときのタイムコード時刻からタイムコード同期録音を開始します。
   どちらの場合も、ホーム画面の“CHASE”インジケーターが緑色に点灯します。

メモ

タイムコード同期再生中にタイムコード同期録音を開始するには、RECキーを押しながらPLAYキーを押します。

6. タイムコード同期録音／再生中にSTOPキーを押すと、録音や再生を停止します。このとき、ホーム画面の“CHASE”インジケーターが点滅します。
7. 停止状態でタイムコード同期再生を再開するには、PLAYキーかPAUSEキーを押します。
   停止状態でタイムコード同期録音を再開するには、RECキーを押します。
8. 同期運転をオフにするには、以下のいずれかの操作をします。
   - フロントパネルのSHIFTキーを押しながらCALL [CHASE]キーを押す。
   - “SYNC T/C”画面の“SYNC”タブ画面で“TC Chase”を“OFF”に設定する。

   このとき、再生中であれば動作を継続します。また、ホーム画面の“CHASE”インジケーターは、“TC”インジケーターに戻ります。

メモ

録音中には同期運転をオフにできません。
STOPキーを押して録音を停止してから同期運転をオフにしてください。

タイムコードオフセット

マスター・タイムコードに対して、オフセットを設定することができます。
オフセットを設定することで、マスター・タイムコードから一定時間ずれた時刻で同期再生／録音することができます。（ → 106 ページ「SYNCタブ画面」）

リチェイス

本機の同期再生では、同期再生を開始した後もマスター・タイムコードの監視を続けます。そして、本機の再生時刻とマスター・タイムコードが何らかの理由で一致しなくなった際に、再びチェイスを行う（リチェイス）ことができます。
本機では、リチェイス動作の有無と、どの程度一致しなくなった段階でリチェイス動作を行うかの設定ができます。（ → 106ページ「SYNCタブ画面」）

注意

本機の同期録音では、録音開始時に一度だけマスター・タイムコードと同期します。同期再生のようなリチェイス動作は行いません。

以下の要件を満たす音声ファイルを取り込んで、再生することができます。また、TASCAM HSシリーズで作成した以下の要件を満たす音声ファイルが入ったCFカードは、本機に挿入するだけで再生することができます。

- **ファイルフォーマット**　：BWF ／ WAV
- **サンプリング周波数**　：44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz（47.952/48.048：48kHz±0.1% pull-down/pull-up）
- **量子化ビット数**　：16 ／ 24ビット
- **トラック数**　：4トラック以下
- **FILE MODE**　：POLYファイル（MONOファイルはバージョンアップで対応予定）

注意

プロジェクトでは再生できるサンプリング周波数（またはサンプルレート／本機では“**Fs**”項目の設定値）が固定されるため、ファイルのサンプリング周波数とプロジェクトの“**Fs**”の値が合っている必要があります。

取り込み前の準備

取り込みたいファイルのサンプル周波数（サンプルレート）をあらかじめ調べておきます。

1. ファイルのサンプリング周波数と“**Fs**”が合っているプロジェクトを選択するか、新規にプロジェクトを作成する場合は、“**CREATE PROJECT**”画面－1（“**[1/3]**”）の“**Fs**”項目をファイルのサンプリング周波数にあわせます。

[CREATE PROJECT画面－1]

2. 必要に応じてセッションを作成します。

メモ

プロジェクトおよびセッションの作成についての詳細は、40ページ「プロジェクトの操作」または44ページ「セッションの操作」を参照してください。

3. 取り込みに使用したいプロジェクトとセッションの名前をメモするなどして覚えておきます。
例として、プロジェクトを「Project_i」、セッションを「Session_」iとして説明します。

4. CFカードの挿入されているCFスロットのインジケーターが早い点滅をしていないことを確認してCFカードを取り出します。

5. CFカードをパソコンやカードリーダーなどのCFカードスロットに挿入します。
本機でフォーマットしたCFカードは、パソコンからは《**HS-4000**》というドライブとして認識されます。
ここでは、ドライブ名を《**HS-4000**》であるとして説明します。

6. 取り込みたいBWF形式のファイルを《**HS-4000**》の下層にあるプロジェクトのフォルダー《**Project_i**》の更に下層にあるセッションのフォルダー《**Session_i**》にコピーします。

注意

CFカードに書き込みを行っている間は、CFカードを取り出さないでください。CFカードのデータが壊れ、データを読み出すことができなくなることがあります。詳しくは、お使いのパソコンなどの機器またはカードリーダーの取扱説明書をご参照ください。

7. CFカードをパソコンやカードリーダーなどのCFカードスロットから取り出します。

取り込んだファイルを本機で扱う

1. 本機のカードスロットに、ファイルをコピーしたメディアを挿入します。

2. フロントパネルの**PROJECT**キーを押して表示される“**PROJECT**”画面でファイルを取り込んだプロジェクト（Project_i）の右の“**➔**”ボタンを押し、セッション選択画面を表示します。

3. ファイルを取り込んだセッション（Session_i）を選択（背景が黄色のハイライト表示）します。

4. “**MENU**”ボタンを押して表示されるプルアップメニューの中の、“**LOAD**”ボタンを押します。

取り込んだファイルが、テイクとして認識されます。

5. タイムラインモードの編集機能でタイムラインに登録して再生するか、テイクモードで再生するか、プレイリストモードでプレイリストに登録して再生することができます。
タイムラインモードでの編集機能については51ページ「第7章　タイムラインモード」、テイクモードでの再生については69ページ「第8章　テイクモード」の「再生する」を、プレイリストモードは（ → 78ページ「第9章　プレイリストモード」）を参照してください。

第16章　トラブルシューティング

本機の動作がおかしいときは、修理を依頼する前にもう一度、下記の点検を行ってください。
それでも改善しないときは、お買い上げ店またはティアック修理センターにご連絡ください。

●電源が入らない。

↓

- 電源プラグなどがしっかりと差し込まれているか確認してください。

●メディアを認識しない。

↓

- CFカードがしっかりと挿入されているか確認してください。
- 録音や再生を一度停止してください。

●本体で操作できない。

↓

- パネルロック機能がオンになっていませんか？

●再生できない。

↓

- 本機が対応しているサンプリング周波数（44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz、47.952/48.048：48kHz±0.1% Pull-down/Pull-up）と量子化数（16ビットまたは24ビット）であるかどうかを確認してください。
- プロジェクトと音声ファイルのサンプリング周波数が一致しているかどうかを確認してください。

●音が出ない。

↓

- モニターシステムとの接続をもう一度確認してください。また、アンプの音量を確認してください。
- **“MIXER SETUP”** 画面の **“MONITOR MIXER”** タブで、モニターレベル設定（レベルつまみの設定）が下がっていないか確認してください。
- 別売の専用リモートコントローラー（TASCAM RC-HS32PD）のフェーダーが下がっていないか確認してください。
- 入力信号音が聞こえない場合は、レコードファンクションやインプットモニターをオンにしてください。
- 再生音が聞こえない場合は、インプットモニターをオフにしてください。
- オンライン機能の設定やオンライン再生モード設定を確認してください。
- **“MIXER SETUP”** 画面の **“SETUP”** タブで、**“Monitor Mute by Online”** 項目の設定が **“ON”** になっていないか確認してください（**“ON”** になっている場合、オンライン中はモニター信号がミュートされます）。

●録音できない。

↓

- 接続をもう一度確認してください。
- 録音レベルを調節してください。
- CFカードの容量が不足している場合は、不要なデータを削除して空き容量増やすかCFカードを変更してください。
- 記録可能な最大テイク数／テイク番号に達している場合は、録音するセッションを変更してください。
- フォルダー内のファイル、フォルダーなどの総数が多い場合は、録音するセッションを変更してください。

●設定を変えたのに記憶されていない。

↓

- 本機では、CFカードの選択切り換え時、プロジェクト／フォルダー／テイクのロード、再生、録音のタイミングで設定のバックアップを行っています。
  起動後、これらの操作をしなかった場合には、設定を変更してもバックアップされない場合があります。

●雑音がする。

↓

- 接続ケーブルが接触不良になっていないか、確認してください。

●タッチパネルが正しく動作しない。

↓

- 市販の液晶画面保護フィルムは、使わないでください。
- パネルロック機能にて、ディスプレーにロックが掛けられていませんか？

●プロジェクトが新規作成できない。

↓

- 同じ名前のプロジェクトがすでに存在していないか、確認してください。
- CFカードの残り容量が少ない場合は、プロジェクト作成を行えません。不要なデータを削除してから、プロジェクト作成を行ってください。

以下にポップアップウィンドウに表示されるメッセージの一覧表を示します。HS-4000では、状況に応じてポップアップウィンドウが表示されますが、それぞれのメッセージの内容を知りたいとき、および対処方法を知りたいときにこの表をご覧ください。

メッセージ	内容と対処方法	備考
N selected Take(s) (is/are) copied. Select Copy destination.	選択したテイクをコピーします。 コピー先を選択してください。	N = 選択数
nnn : NNNNNNNN cannot be found.	表示された番号と名前のテイクが見つかりません。	nnn：テイク番号 NNNNNNNN：テイク名
nnn : NNNNNNNN cannot be unlocked.	タイムラインモードにおいて、本機のパスワードと一致しないパスワードロックファイルを再生した際に表示されます。	nnn：テイク番号 NNNNNNNN：テイク名
"nnn"："eeeeeee" "tttttttt" fs / bit / FileMode / NumOfTracks Entry LENGTH：*h**m**s**f START T/C: hh:mm:ss.ff	エントリー情報表示	**"nnn"**：エントリー番号 **"eeeeeeee"**：エントリーのタイトル （エントリーのタイトルが定義されていない場合は<none>と表示） **"tttttttt"**：テイク名 fs：サンプリング周波数 bit：ビット数 FileMode：MONO or POLY NumOfTracks：Track数 Entry LENGTH：エントリーの長さ START T/C：エントリー先頭のタイムコード時刻
"ssssssss" TAKES : n Fs : f TOTAL SIZE : u TOTAL TIME : t	セッション情報表示	**"ssssssss"** = セッション名 n：テイク数 f：サンプリング周波数 u：使用容量 t：全テイクの合計時間
"tttttttt" date fs / bit / FileMode / NumOfTracks SIZE : u LENGTH : *h**m**s**f	テイク情報表示	**"tttttttt"** = テイク名 date：年/月/日 時：分 fs：サンプリング周波数 bit：ビット数 FileMode：MONO or POLY NumOfTracks：Track数 u：使用容量
"tttttttt" START T/C : **h**m**s**f FRAME TYPE : **F	テイク情報表示	**"tttttttt"** = テイク名 START T/C：ファイル先頭のタイムコード時刻 FRAME TYPE：フレームタイプ
"pppppppp" SESSION : n Fs : f TIMECODE : t	プロジェクト情報表示	**"pppppppp"** = プロジェクト名 n：セッション数 f：サンプリング周波数 t：タイムコードフレームタイプ
<AES31 ADL Info> "ffffffff" Size : **MB yyyy / mm / dd hh : mm	AES31編集情報ファイル情報	**"ffffffff"** = 編集情報ファイル名
Authorize Key Accepted. WAV Lock Enabled	正しいAuthorize Keyが入力され、WAV Lock機能が使用可能になりました。	
Authorize Key not recognized.	Authorize Keyが間違っています。	
Bounce Selected Region to file?. "ffffffff"	選択されたリージョンを"fffff"にバウンスします。	**"ffffffff"** = ファイル名
CHn-n D-In : Fs convert On Cannot select as Master clock.	サンプリングレートコンバーターがオンになっているデジタル入力をクロックマスターに選択しようとしています。	n-n = 1-2、3-4、5-6、7-8
Canceled	処理をキャンセルしました。	

メッセージ	内容と対処方法	備考
Cannot Change Now Confidence Monitor cannot set to ON while current fs / rec channels.	Fsまたは録音トラックの設定が条件に合わないためコンフィデンスモニターに切り換えることができません。	
Cannot Change Now Currently **	再生中／オンライン中／タイムコードチェイス中／録音中／オンエアー中に変更できない項目です。	** = **“Playing”**、**“ONLINE”**、**“Chasing TC”**、**“Recording”** または"ON AIR"
Cannot Change Now Fixed in current mode.	現在のモードでは設定が固定されており、変更できません。	
Cannot Change Now Inc.Play cannot set to ON while Play Inhibit Time is Inf.	**“Play Inhibit Time”** 項目が **“Inf”** に設定されているため、**“Inc.Play”** 項目をオンにできません。	
Cannot Copy for Insert. "nnnnnnnn" already exist in current session.	カレントセッションに同名のファイルがあるため、ファイル挿入のためのファイルがコピーできません。	nnnnnnnn = ファイル名
Cannot Copy for Paste. "nnnnnnnn" already exist in current session.	カレントセッションに同名のファイルがあるため、ファイル貼り付けのためのファイルがコピーできません。	nnnnnnnn = ファイル名
Cannot Copy. Destination Project is different Fs.	コピー先のFsが異なるためコピーできません。	
Cannot Copy Not enough space on CFn	コピー先のCFカードの容量が不足しています。	n = 1 または 2
Cannot Copy. "tttttttt" already exist in current session.	別セッションのテイクをエントリーにアサインする際、カレントセッションにテイクをコピーします。その際、コピーテイク名と同名のファイルがカレントセッション内に存在しました。 [RENAME] ボタン：名前を変更してCopyを実施 [CANCEL] ボタン：Copyを実施しない	**"tttttttt"** = コピーするテイク名
Cannot Copy. Folder already exists on CFn. Overwrite session?	コピー先に同名セッションが存在します。上書きしますか？	n = 1 または 2
Cannot Copy. Selected Take already exist in Copy destination.	コピー先に選択したテイクが存在するためコピーできません。	
Cannot create more than 100 projects	作成可能な最大プロジェクト数に達しているため、新規プロジェクトを作成できません。	
Cannot create new mark point. Mark point already exists at the same timestamp.	同一時刻にマークが設定されようとしています。 マークを同一時刻に設定できません。	
Cannot create new project. Media Full.	CFカードの空き容量がないので新規プロジェクトは作成できません。	
Cannot Edit Multiple levels at the same time. Please select 1 track.	複数のレベルを同時に編集することはできません。 1つのトラックだけを選択してください。	
Cannot Edit read-only file.	読み取り専用に設定されたファイルは、編集できません。	
Cannot Edit. System limit reached.	タイムラインのリージョンや編集履歴を管理するための作業メモリーの空き容量が不足し、編集できません。	
Cannot execute bounce Media Full.	CFカードの空き容量がないのでバウンスができません。	
Cannot execute bounce Bounce file size is over 2GB.	ファイルサイズが2GBを超えるためバウンスができません。	
Cannot execute. File property is not matched to current project.	ファイルのプロパティがカレントプロジェクトと一致しないため実行できません。	
Cannot execute. Media Full.	メディアの空き容量が足りないため、実行できません。	
Cannot edit this mark point. Mark point already exists at the same timestamp.	すでに同一時刻のマークがあるため、マークを編集できません。	フレーム以上の時刻データが同じでも、画面に表示されないサブフレーム以下の値が違う場合には、編集できます。

メッセージ	内容と対処方法	備考
Cannot increment Take. Interval is too short. Or Media almost full	録音開始から4秒未満で**REC**キーが押されたか、メディアがいっぱいのため、次のテイクの録音を開始できません。	
Cannot increment Take. System limit reached,Please make new session.	フォルダー内のファイル、フォルダーなどの総数が多いため、次のテイクの録音を開始できません。	
Cannot load to [A or B]. "llllllll" is already loaded to [B or A].	ロードしようとしたプレイリストはすでにBまたはAにロードされているため、AまたはBに読み込めませんでした。違うプレイリストをロードしてください。	**"llllllll"** = プレイリスト名
Cannot make more than 1000 sessions.	作成可能な最大セッション数に達しているため、新規セッションを作成できません。	
Cannot make new Session. Media Full.	CFカードの空き容量がないので新規セッションが作成できません。	
Cannot RECORD. (Internal state error)	何らかの原因で録音ができません。	
Cannot RECORD. ABS time is over 24h	タイムラインモードのABS時刻が24時間を超えるため、録音を開始できません。	
Cannot RECORD. Media Full.	CFカードの容量が不足しているため、録音が開始できません。	
Cannot RECORD Play Fs setting is not OFF Please change Play Fs to OFF	**"PlayFs"** 設定が **"Pull-down"** か **"Pull-up"** に設定されているため録音できません。 **"PlayFs"** 設定を **"OFF"** に設定してください。	
Cannot RECORD System limit reached. Please make new Session.	フォルダー内のファイル、フォルダーなどの総数が多いため、録音を開始できません。	
Cannot RECORD. Take limit reached. Please change to another Session	記録可能な最大テイク数／テイク番号に達しているため、録音ができません。 セッションを切り換えてください。	
Cannot Retake. No Recent REC history.	リテイクできません。	
Cannot set Mark point in ON AIR Mode.	オンエアーモードでは、マークを設定できません。	
Cannot set Mark point in read-only file.	読み取り専用に設定されたファイルには、マークを設定できません。	
Cannot set Mark point. Mark limit reached.	マークは、99個までしか作成できません。	
Cannot turn Fs convert On. CHn-n D-In is already Master Clock.	クロックマスターに選択されているデジタル入力のサンプリングレートコンバーターをオンに設定しようとしています。	n-n = 1-2、3-4、5-6、7-8
Cannot use Bridge file because it is illegal.	ブリッジファイルが不正だったため使用できません。	
Capture BC$ Time to ALL? BC$STANDBY -> Start BC$END -> End	全てのエントリーをBC$STANDBY/BC$ENDマーク時刻の範囲に切り換えます。	
Capture BC$ Time? BC$STANDBY -> Start BC$END -> End	BC$STANDBY/BC$ENDマーク時刻の範囲に切り換えます。	
CFn (vvvvvvvv) Fs : fs USEDSIZE :u FREESIZE :f TOTALSIZE :t	オンエアーモードでのCFカード情報表示	n= 1または2 vvvvvvvv = ボリュームラベル fs：現在のFs設定 u：使用容量 f：未使用容量 t：CFカードの総容量
CFn DEVICE ERROR	CFカードが認識できません。	n = 1 または 2
CFn Format failed	フォーマット中にエラーが発生し、フォーマットを完了できませんでした。	n = 1 または 2

メッセージ	内容と対処方法	備考
CF n formatting not optimal for Recording.	メディアが本機でフォーマットされていないため、正常な録音動作を保証できません。 本機でフォーマットしてからご使用ください。	n = 1 または 2 本機の規定よりも小さいクラスタサイズでフォーマットされているメディアへの録音を開始した際に表示。
CFn formatting not optimal for Recording / Search. Format this card?	メディアが本機でフォーマットされていないため、正常な録音／サーチ動作を保証できません。 本機でフォーマットしてからご使用ください。	n = CF1 または CF2 本機の規定よりも小さいクラスタサイズでフォーマットされているメディア装着時に表示。
CFn has no projects. Please create a project.	プロジェクトが1つも無いCFカードです。	n = 1 または 2
CFn is not available	CFカードが利用できません。	n = 1 または 2
CFn MEDIUM ERROR	CFカードの読み込みに失敗しました。	n = 1 または 2
CFn not recommended for Recording / Search. (not UltraDMA)	このCFカードは、システムの要求する仕様を満たさないため、正常な録音／サーチ動作を保証できません。	n = 1 または 2
CFn Read Error	読み取りエラーが発生しました。	n = 1 または 2
CFn to CFn' Copy failed.	CFnからCFn'への全体コピーが出来ませんでした。	n = 1 または 2 n' = 2 または 1
CFn unrecognized format Please Format this card.	FAT以外でフォーマットされたCFカードです。 本機で使用する場合は、フォーマットを行ってください。	n = 1 または 2
CFn unsupported type	このCFカードは、システムの要求する仕様を満たさないため、使用できません。	n = 1 または 2
CFn Write Error	書き込みエラーが発生しました。	n = 1 または 2
CFn"vvvvvvvv" NUM OF PROJECTS : p USED SIZE : u FREE SIZE : f TOTAL SIZE : t	CFカード情報表示	n = 1 または 2 **“vvvvvvvv”** = ボリュームレベル p：プロジェクト数、u：使用容量 f：未使用容量、t：CFカード総容量
Change Fs to nnkHz?	表示された周波数にシステムFsを切り換えます。	nn：Fs周波数
Clear Current EDL and Import All Takes?	現在のタイムラインをクリアして、全てのテイクをインポートします。	
Clear In/Out Point?	IN点／ OUT点をクリアします。	
Confidence Monitor is not available with current Fs/Rec CH settings.	Fsまたは録音トラックの設定が条件に合わないためコンフィデンスモニターは動作しません。	
Completed	作業が完了しました。	
CONFIRM QUICK FORMAT CFn & Create Project? "pppppppp" "ssssssss" fs / bit / FrameType / NumOfTracks	Quickフォーマットとプロジェクト作成の同時実行の再確認	n = 1 または 2 **"pppppppp"** = 作成するプロジェクト名 **"ssssssss"** = 作成する最初のセッション名
Copy CFn to CFn'? This will erase all data on CFn'.	CFnからCFn'への全体コピー実行の確認	n = 1 または 2 n' = 2 または 1
Copying session（s）...	全セッションのコピー実行中	
Copy N selected session（s）to CFn?	選択したセッションをコピーします。	N = 選択数 n = 1 または 2
Copy n selected Take?	選択したテイクをコピーします。	n = テイク数 nが2以上の場合はTakes
Copying Session…	セッションをコピー中です。	
Copying Take...	テイクをコピー中です。	コピーしているテイク数が複数の場合はTakes
Create new Playlist? "pppppppp"	新規プレイリストを作成します。	**"pppppppp"** = プレイリスト名
Create new project? "pppppppp" "ssssssss" Fs : **kHz, Frame Type : **F	新規プロジェクトを作成します。	**"pppppppp"** = 作成するプロジェクト名 **"ssssssss"** = 作成する最初のセッション名

メッセージ	内容と対処方法	備考
Create Project failed	プロジェクトの作成に失敗しました。	
Creating Project …	プロジェクト作成中です。	
Currently loaded playlist will be exported to PPL"llllllll"	現在ロードされているプレイリストをPPL形式にエクスポートします。	**"llllllll"** = 作成するプレイリスト名
Currently loaded playlist（s）will be exported to PPL. Overwrite latest PPL file? "pppppppp"	現在ロードされているプレイリストをPPL形式でエクスポートします。 最後にエクスポートしたPPLを上書きしますか？	**"pppppppp"** = PPLファイル名
Currently loaded playlist [A or B] will be exported to PPL "llllllll"	現在ロードされているプレイリストをPPL形式にエクスポートします。	**"llllllll"** = 作成するプレイリスト名
Currently loaded session will be exported to AES31. "aaaaaaaa"	現在ロードされているセッションをAES31編集情報ファイルにエクスポートします。	**"aaaaaaaa"** = 作成するAES31編集情報ファイル名
Currently loaded session will be exported to AES31. Overwrite latest AES31 file? "aaaaaaaa"	現在ロードされているセッションをAES31形式でエクスポートします。 最後にエクスポートしたAES31を上書きしますか？	**"aaaaaaaa"** = AES31ファイル名
Delete all marks of this type? （Count : N）	選択されたタイプのマークを削除します。	N = 選択したマークタイプのマーク数。
Delete N selected marks?	選択されたマークを削除します。	N = マーク数
Delete N selected project?	選択したプロジェクトを削除します。	N = 選択数
Delete N selected playlist?	選択したプレイリストを削除します。	N = 選択数
Delete N selected session?	選択したセッションを削除します。	N = 選択数
Delete N selected take?	選択したテイクを削除します。	N = 選択数
Deleting Project…	プロジェクトを削除中です。	
Deleting Playlist…	プレイリストを削除中です。	
Deleting Session…	セッションを削除中です。	
Deleting Take…	テイクを削除中です。	
Digital Input Error CHx-x D-IN（Unlocked） CHx-x D-IN（no signal） CHx-x D-IN（not audio） CHx-x D-IN（unmatched Cbit）	入力信号として選択されているデジタル入力でエラーが発生しました。	x = ch名 Unlocked：システムと同期していない no signal：信号が入力されていない not audio：入力信号のCbit情報が非オーディオ unmatched Cbit：入力信号のその他Cbit情報と実際の動作モードが違う
Directory contents changed. REBUILD required. REBUILD Now?	フォルダーの内容が変更されたため、再構築する必要があります。	
Directory contents changed via FTP. REBUILD required. REBUILD Now?	フォルダーの内容がFTPによって変更されたため、再構築する必要があります。	
Edit Completed	編集処理が完了しました。	
EDL Import completed but there are some wrong regions.	EDLのインポートが完了しましたが、いくつか問題のあるリージョンがあります。	
EDL Load completed but there are some wrong regions.	EDLのロードが完了しましたが、いくつか問題のあるリージョンがあります。	
--- error --- INFO WRITING	情報の書き込み中にエラーが発生しました。	
Execute Insert? CHa -> CHa' CHb -> CHb' CHc -> CHc' CHd -> CHd'	挿入処理を実施します。	a /b /c /d = 挿入元のチャンネル番号 a'/b'/c'/d' = 挿入先のチャンネル番号

メッセージ	内容と対処方法	備考
Execute Paste? CHa -> CHa' CHb -> CHb' CHc -> CHc' CHd -> CHd'	貼り付け処理を実施します。	a /b /c /d ＝貼り付け元の チャンネル番号 a'/b'/c'/d' = 貼り付け先の チャンネル番号
Export System Backup Data to CFn?	システムバックアップデータをCFカードに書き出します。	n = 1 または 2
External Clock Lost, Switched to Internal	外部クロック同期が外れたため、内部クロックに切り換えました。	
External Clock Regained Switch to External?	外部クロック同期が可能な状態になりました。	
EXTERNAL Control Locked	外部コントロール端子は、誤操作防止のためロックされています。	
--- FORMAT --- Completed	フォーマットが完了しました。	
--- FULL FORMAT --- FORMAT CFn? This will erase all DATA on card	フルフォーマットをします。	n = 1 または 2
--- FULL FORMAT --- Formatting CFn…	フルフォーマット中です。	n = 1 または 2
Import All System Backup Data from CFn?	システムバックアップデータ全てをCFカードから読み出します。	n = 1 または 2
Import selected Playlist "pppppppp"	選択したプロジェクトをインポートします。	**"pppppppp"** = インポートする プレイリスト名
Import selected EDL? "aaaaaaaa"	選択したAES31編集情報ファイルを現在のセッションにインポートします。	**"aaaaaaaa"** = インポートするAES31 編集情報ファイル
Import User Preset Data from System Backup Data on CFn?	ユーザープリセットデータをCFカード上のシステムバックアップデータから読み出します。	n = 1 または 2
Initializing …	初期化しています。	
KBD CHARACTER KEY Locked	キーボードの文字キー（ファンクションキー以外）は、誤操作防止のためロックされています。	
KBD FUNCTION KEY Locked	キーボードのファンクションキーは、誤操作防止のためロックされています。	
Last loaded project has no session. Please make new session.	最後に選択したプロジェクトにセッションがありません。新規セッションを作成してください。	
Last loaded project cannot be found. Please select a project.	最後に選択したプロジェクトが見つかりません。 プロジェクトを選択してください。	
Last loaded session cannot be found. Please select a session.	最後に選択したセッションが見つかりません。セッションを選択してください。	
Loading File ...	ファイルをロードしています。	
Load Factory Preset?	工場出荷時設定をロードします。	
Load selected project? "pppppppp"	選択したプロジェクトをロードします。	**"pppppppp"** = ロードする プロジェクト名
Load selected playlist? "pppppppp"	選択したプロジェクトをロードします。 デュアルモード時は、**“Load to A”** ボタンでプレーヤー Aのプレイリストに、**“Load to B”** ボタンでプレーヤー Bのプレイリストにロードします。	**"pppppppp"** = ロードする プレイリスト名
Load selected session? "ssssssss"	選択したセッションをロードします。	**"ssssssss"** = ロードするセッション名
Load selected take? "tttttttt"	選択したテイクをロードします。	**"tttttttt"** = ロードするテイク名
Load User Preset?	ユーザープリセット設定をロードします。	
Loading Project …	プロジェクトをロード中です。	
Loading Playlist …	プレイリストをロード中です。	

メッセージ	内容と対処方法	備考
Loading Session …	セッションをロード中です。	
Loading Take …	テイクをロード中です。	
Make new Session? "ssssssss" TIMELINE Start Time : **h**m**s**f TIMELINE Rec Tracks : N tr	新規セッションを作成します。	**"ssssssss"** = セッション名 N = トラック数
Make Playlist failed	プレイリストの作成に失敗しました。	
Make session failed	セッションの作成に失敗しました。	
Making Playlist …	プレイリスト作成中です。	
Making session …	セッション作成中です。	
Mark Point set	マークポイントが作成されました。	
Network Control Locked	ネットワーク制御は、誤操作防止のためロックされています。	
New Session Name must not start with "@"	セッション名が不適切です。 セッション名の先頭に“@”は使えません。	
No Call Point	コールポイントが存在しません（セッションまたはテイクがロードされてから再生が、行われていないとき）。	
No Mark Point	マークが存在しません。	マークが未登録状態でマークスキップ操作された。 2秒で自動的に消える。
No Tracks Armed for Record	レコードファンクションがオンになっているトラックがありません。	
Now working ... Do not remove Media.	処理中のためメディアを抜かないでください。	
--- ONLINE Function --- Changes Output Routing. Touch OK to make ONLINE ********.	オンライン機能の有効／無効切り換えの際には、音声出力経路が切り換わります。	******** = always ON / switchable
ONLINE is not available in Adjust Screen.	エントリー編集画面では、**ONLINE**キーは操作できません。	
Operation failed.	何らかの原因で処理が実施できませんでした。	
Operation failed. Internal File / Session limit reached.	作成可能な最大セッション数に達しているため、処理を実施できません。	
Operation failed. Cannot find this ***. Please Rebuild.	指定されたプロジェクト／セッション／テイクが見つからないため処理が実施できません。リビルドしてください。	*** = プロジェクト名またはセッション名またはテイク名
Operation failed. Path Name is too long.	規定文字数を超えるパス名のため、処理を実行できません。	パソコンで長いプロジェクト名やセッション名に変更されたあと、「Make Session」や「録音」を実施した際にフルパス名が255文字以上になる際に発生。
Operation Failed. Unmatched Fs.	Fsが一致しませんでした	
Password mismatch. Password not changed	1回目と2回目のパスワードが一致しなかったため、パスワードを変更しませんでした。	
Play Error.	再生エラーが発生しました。	
Play Error Buffer underrun	再生中、データ読み込み処理が間に合いませんでした。	
PlayError. nnn:NNNNNNNN	表示された番号と名前のテイクで再生エラーが発生しました。	nnn：テイク番号NNNNNNNN：テイク名
Playlist Import completed but there are some wrong entries.	プレイリストのインポートが完了しましたが、いくつか問題のあるエントリーがあります。	
Playlist Load completed but there are some wrong entries in Playlist*	プレイリストのロードが完了しましたが、いくつか問題のあるエントリーがあります。	Playlist* = Playlist または Playlist A または Playlist B または Playlist A/B

メッセージ	内容と対処方法	備考
<PlayList [AorB] Info> "PPPPPPPP" Size : **MB" yyyy / mm / dd hh : mm	プレイリスト情報表示（A ／ B）	**"PPPPPPPP"** = プレイリスト名
"<PlayList Info> "PPPPPPPP" Size : **MB yyyy / mm / dd hh : mm	プレイリスト情報表示	**"PPPPPPPP"** = プレイリスト名
PLEASE CONFIRM --- FULL FORMAT --- FORMAT CFn? This will erase all data on card	Media Full Formatの再確認	n = 1 or 2
PLEASE CONFIRM --- QUICK FORMAT --- FORMAT CFn? This will erase all data on card	Media Quick Formatの再確認	n = 1 or 2
PLEASE CONFIRM Copy CFn to CFn'? This will erase all data on CFn'.	CFnからCFn'への全体コピー実行の再確認	n = 1 or 2 n'= 2 or 1
PLEASE CONFIRM Change Fs to nnkHz?	表示された周波数へのシステムFs切り換えの再確認。	nn：Fs周波数
PLEASE CONFIRM Export System Backup Data to CFn?	システムバックアップデータのCFカードへの書き出しの再確認。	n = 1 または 2
PLEASE CONFIRM Import All System Backup Data from CFn?	システムバックアップデータ全てのCFカードからの読み出しの再確認。	n = 1 または 2
PLEASE CONFIRM Import User Preset Data from System Backup Data on CFn?	ユーザープリセットデータのCFカード上のシステムバックアップデータからの読み出しの再確認。	n = 1 または 2
PLEASE CONFIRM Load Factory Preset?	工場出荷時設定ロードの再確認。	
PLEASE CONFIRM Load User Preset?	ユーザープリセット設定ロードの再確認。	
PLEASE CONFIRM Reset ALL Start/End Point?	全てのエントリーの開始／終了時刻をファイルの先頭／末尾時刻にリセットします。	
PLEASE CONFIRM Save current setting to User Preset?	現在の設定のユーザープリセットへの保存の再確認。	
PLEASE CONFIRM Capture BC$ Time to ALL? BC$STANDBY -> Start BC$END -> End	全てのエントリーのBC$STANDBY/BC$ENDマーク時刻の範囲への切り換え実施の再確認。	
PLEASE CONFIRM Delete N selected take(s)?	テイク削除の再確認	N = 選択数
Project Delete failed.	プロジェクトの削除に失敗しました。	
Project Load failed.	プロジェクトのロードに失敗しました。	
Project Rename failed	プロジェクト名の変更に失敗しました。	

メッセージ	内容と対処方法	備考
Project save failed.	プロジェクトの保存中に何らかのエラーが発生し、保存できませんでした。 **CLOSE**キーでポップアップウィンドウを消してください。 FATファイルシステムが壊れている可能性があります。 フォーマットをするか別のCFカードをご使用ください。 フォーマットをした場合は、記録されているデータは失われます。	
Project Screen is not available while Recording	録音中には、プロジェクト画面に切り換えできません。	
Project Screen is not available in Jog Mode	ジョグ動作モード中には、プレイリスト選択画面に切り換えできません。	
--- QUICK FORMAT --- FORMAT CFn? This will erase all DATA on card	クイックフォーマットをします。	n = 1 または 2
--- QUICK FORMAT --- Formatting　CFn…	クイックフォーマット中です。	n = 1 または 2
QUICK FORMAT CFn & Create Project? "pppppppp" "ssssssss" fs / bit / FrameType / NumOfTracks	クイックフォーマットの実行とプロジェクト作成を行います。	n = 1 または 2 **"pppppppp"** = 作成するプロジェクト名 **"ssssssss"** = 作成する最初のセッション名 fs：サンプリング周波数 bit：ビット数 Frame Type：フレームタイプ NumOfTracks：Track数
RECORD stopped. ABS time is over 24h.	タイムラインモードのABS時刻が24時間を超えたため、録音を停止しました。	
Reading Media …	メディアを読み込み中です。	
Reading DATA...	データ読み込み中です。	
Rebuild all Projects?	全てのプロジェクトを再構築します。	
Rebuild changed Directory?	変更があったフォルダーを再構築します。	FTPにより本機のファイルを操作したあと、⚠マークが表示されているREBUILDボタンを押すと表示される。
Rebuild current Project?	現在のプロジェクトを再構築します。	
Rebuild current project and changed Directory?	カレントプロジェクトと変更があったフォルダーを再構築します。	FTPにより本機のファイルを操作したあと、⚠マークが表示されているREBUILDボタンを押すと表示される。
Rebuild current Session?	現在のセッションを再構築します。	
Rebuild current session and changed Directory?	カレントセッションと変更があったフォルダーを再構築します。	FTPにより本機のファイルを操作したあと、⚠マークが表示されているREBUILDボタンを押すと表示される。
Rebuild failed	再構築に失敗しました。	
Rebuild selected project?	選択したプロジェクトを再構築します。	
Rebuild selected project and changed Directory?	選択したプロジェクトと変更があったフォルダーを再構築します。	FTPにより本機のファイルを操作したあと、⚠マークが表示されているREBUILDボタンを押すと表示される。
Rebuild selected Session?	選択したセッションを再構築します。	
Rebuild selected session and changed Directory?	選択したセッションと変更があったフォルダーを再構築します。	FTPにより本機のファイルを操作したあと、⚠マークが表示されているREBUILDボタンを押すと表示される。
Rebuilding All …	全てのプロジェクトを再構築中です。	
Rebuilding project …	プロジェクトを再構築中です。	
Rebuilding Session …	セッションを再構築中です。	

メッセージ	内容と対処方法	備考
RECORD Error	録音中にエラーが発生しました。	
RECORD Error Buffer overflow	録音中に、録音バッファーが一杯になりました。 CFカードへの書き込み処理が間にあっていません。	
RECORD stopped. Media Full.	CFカードの容量が不足したため、録音を停止しました。	
Redo Completed	編集のやり直し（Redo）処理が完了しました	
REMOTE Locked	リモート端子は誤操作防止のためロックされています。	
REMOTE/KEYBOARD Locked	リモート端子とキーボードは誤操作防止のためロックされています。	
Renaming Project "pppppp" to "nnnnnn"	プロジェクト名を変更しています。	**"pppppp"** = 旧プロジェクト名 **"nnnnnn"** = 新プロジェクト名
--- RETAKE --- Ignore last RECORD pass?	リテイクを行います。	
Save changes in Current Playlists? A:aaaaaaaa B:bbbbbbbb	現在のプレイリストへの変更を保存します。	aaaaaaaa：プレーヤー Aの プレイリスト名 bbbbbbbb：プレーヤー Bの プレイリスト名
Save changes in Current Playlist? "pppppppp"	現在のプレイリストへの変更を保存します。	**"pppppppp"**：プレイリスト名
Save changes in Current Session? "ssssssss"	現在のセッションへの変更を保存します。	**"ssssssss"** = セッション名
Save current setting to User Preset?	現在の設定をユーザープリセットに保存します。	
Save Failed.	ファイルの保存に失敗しました。	
Saving File ... Do not remove CF	ファイルを保存しています。 CFカードを抜かないでください。	
Saving File ... Do not remove Media.	ファイルを保存しています。 メディアを抜かないでください。	
Screen Locked Touch Panel Locked Out	タッチパネルは、誤操作防止のためロックされています。	
Screen Locked LCD Section Locked	LCDセクションの操作子は、誤操作防止のためロックされています。	
Select Insert Position [File T/C][Current Position]	ファイルの挿入位置を、ファイルT/C位置と現在位置から選択してください。	
Select Paste Position [File T/C][Current Position]	ファイルの貼り付け位置を、ファイルT/C位置と現在位置から選択してください。	
Session Copy failed.	セッションのコピーに失敗しました。	
Session Delete failed.	セッションの削除に失敗しました。	
Session Load failed.	セッションのロードに失敗しました。	
Sort all takes?	全テイクの再生順をテイク名の文字コード順に並び替えます。	
Take Copy failed.	テイクのコピーができませんでした。	
Take Delete failed.	テイクの削除に失敗しました。	
TAKE limit back to full. Change to Sub Folder?	**"Mono File Place"**の設定を**"Sub Folder"**にするとテイク数制限が最大値に戻ります。	
TAKE limit reduced.. Change to Session Root?	**"Mono File Place"**の設定を**"Session Root"**にするとテイク数制限が減少します。	
Take Load failed.	テイクのロードに失敗しました。	
There is no Entry.	プレイリストにエントリーが無いため再生できない状態です。 エントリーがあるプレイリストを選択するか、エントリーを登録してください。	
There is no project. Please create a project.	プロジェクトが無いため録音できない状態です。 プロジェクトを作成してください。	

メッセージ	内容と対処方法	備考
There is no Sessions. Please make a Session.	セッションが無いため録音できない状態です。 セッションを作成してください。	
There is no Take.	テイクが無いため再生できない状態です。 テイクがあるセッションを選択してください。	
This file was converted to BWF format.	BWFフォーマットに変換しました。	WAVファイルのStartTimecodeを編集した際に表示される。
This name already exists.	すでに同じ名前のプロジェクト、セッション、またはテイクが存在します。	
This name already exists. Overwrite this file? "nnnnnnnn"	すでに同じ名前のプロジェクト、セッション、またはテイクが存在します。このファイルを上書きしますか？	"nnnnnnnn" ＝ プロジェクト名または セッション名または テイク名
Transport Locked Transport Section Locked	トランスポートキーは、誤操作防止のためロックされています。	
Undo Completed	編集の取り消し（Undo）処理が完了しました。	
Unsupported File	サポートされていない形式のファイルを再生しようとしました。またはプレイリストに登録しようとしました。	
Unsupported Fs	サポートされていないFsのファイルをプレイリストに登録しようとしました。	
--- WAV LOCK --- All Takes already Locked.	全てのテイクが既にパスワードロックを設定されています。	
--- WAV LOCK --- All Takes already Unlocked.	全てのテイクが既にパスワードロックを解除されています。	
--- WAV LOCK --- Lock All Takes?	全てのテイクにパスワードロックを設定します。	
--- WAV LOCK --- Lock n Take?	選択したテイクにパスワードロックを設定します。	n：テイク数
--- WAV LOCK --- Selected Takes already Locked.	選択したテイクが既にパスワードロックを設定されています。	
--- WAV LOCK --- Selected Takes already Unlocked.	選択したテイクが既にパスワードロックを解除されています。	
--- WAV LOCK --- Unlock All Takes?	全てのテイクのパスワードロックを解除します。	
--- WAV LOCK --- Unlock n Take?	選択したテイクのパスワードロックを解除します。	n：テイク数
--- WAV LOCK --- Lock Error n takes failed.	n個のテイクのパスワードロックを設定できませんでした。	n：テイク数
--- WAV LOCK --- Unlock Error n takes failed.	n個のテイクのパスワードロックを解除できませんでした。	n：テイク数
Writing System File…	録音停止時に録音情報の書き込み中です。	

第18章　仕様

定格

記録メディア

CFカード（コンパクトフラッシュカード）

ファイルシステム

FAT32（4GB以上）
FAT16（2GB以下）

ファイルフォーマット

BWF（Broadcast Wave Format）
WAV（Waveform Audio Format）

チャンネル数

4チャンネル
（プレイリストデュアルモードおよびA/B MIXEDモード時を除く）
2チャンネルステレオミックス×2
（プレイリストデュアルモードおよびA/B MIXEDモード時）

量子化ビット数

16ビット、24ビット

サンプリング周波数

44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz
（47.952/48.048kHz : 48k±0.1% Pull-down/Pull-up）

クロックリファレンス

INTERNAL、WORD IN、VIDEO IN、DIGITAL IN（1-2）

タイムコードフレーム

23.976、24、25、29.97DF、29.97NDF、30DF、30NDF

入出力定格

アナログオーディオ入出力定格

＊ PHONES端子を除く各入出力端子について、規定レベルおよび最大レベルの誤差は、±1dB以内です。

ANALOG LINE IN 1－4端子

コネクター：XLR-3-31（1：GND、2：HOT、3：COLD）
入力インピーダンス：4.3kΩ
規定入力レベル：
＋4dBu（1.23Vrms）±1dB ／－20dBu（0.0775Vrms）±1dB
（＋4dBu ／－20dBu 切り換え可能）
（Max＋15dBu 設定時のみ＋6dBu）
（Digital Ref. Levelを－9 dBFSに設定時のみ＋6dBu）
最大入力レベル（切り換え）：
＋15dBu（4.36Vrms）（D.Ref :－9dBFS, A.Input : +6dBu）
＋18dBu（6.16Vrms）（D.Ref :－14dBFS, A.Input : +4dBu）
＋20dBu（7.75Vrms）（D.Ref :－16dBFS, A.Input In : +4dBu）
＋22dBu（9.76Vrms）（D.Ref :－18dBFS, A.Input : +4dBu）
＋24dBu（12.3Vrms）（D.Ref :－20dBFS, A.Input : +4dBu）
－6dBu　（0.388Vrms）(D.Ref :－14dBFS, A.Input :－20dBu)
－4dBu　（0.489Vrms）(D.Ref :－16dBFS, A.Input :－20dBu)
－2dBu　（0.616Vrms）(D.Ref :－18dBFS, A.Input :－20dBu)
0dBu　（0.775Vrms）(D.Ref :－20dBFS, A.Input :－20dBu)
D.Ref：Digital Ref. Level 設定
A.Input：Analog Input Ref. Lvl 設定

ANALOG LINE OUT 1－4端子

コネクター：XLR-3-32（1：GND、2：HOT、3：COLD）
出力インピーダンス：100Ω以下
規定出力レベル：
＋4dBu（1.23Vrms）±1dB ／－20dBu（0.0775Vrms）±1dB
（＋4dBu ／－20dBu 切り換え可能）
（Digital Ref. Levelを－9 dBFSに設定時のみ＋6dBu）
最大出力レベル（切り換え）：
＋15dBu（4.36Vrms）（D.Ref :－9dBFS, A.Output : +6dBu）
＋18dBu（6.16Vrms）（D.Ref :－14dBFS, A.Output : +4dBu）
＋20dBu（7.75Vrms）（D.Ref :－16dBFS, A.Output : +4dBu）
＋22dBu（9.76Vrms）（D.Ref :－18dBFS, A.Output : +4dBu）
＋24dBu（12.3Vrms）（D.Ref :－20dBFS, A.Output : +4dBu）
－6dBu　（0.388Vrms）(D.Ref :－14dBFS, A.Output :－20dBu)
－4dBu　（0.489Vrms）(D.Ref :－16dBFS, A.Output :－20dBu)
－2dBu　（0.616Vrms）(D.Ref :－18dBFS, A.Output :－20dBu)
0dBu　（0.775Vrms）(D.Ref :－20dBFS, A.Output :－20dBu)
D.Ref：Digital Ref. Level設定
A.Output：Analog Output Ref. Level設定

MONITOR ANALOG OUT L ／ R端子

コネクター：XLR-3-32（1：GND、2：HOT、3：COLD）
出力インピーダンス：100Ω
規定出力レベル：
- リファレンスレベル＝－9dB設定時：＋6dBu（1.55Vrms）
- リファレンスレベル＝－9dB以外に設定時：＋4dBu（1.23Vrms）

最大出力レベル（切り換え）：
＋15dBu（4.36Vrms）（D.Ref :－9dBFS, A.Output : +6dBu）
＋18dBu（6.16Vrms）（D.Ref :－14dBFS, A.Output : +4dBu）
＋20dBu（7.75Vrms）（D.Ref :－16dBFS, A.Output : +4dBu）
＋22dBu（9.76Vrms）（D.Ref :－18dBFS, A.Output : +4dBu）
＋24dBu（12.3Vrms）（D.Ref :－20dBFS, A.Output : +4dBu）
D.Ref：Digital Ref. Level設定
A.Output：Analog Output Ref. Lvl設定

PHONES 端子

コネクター：6.3mm（1/4"）ステレオ標準ジャック
最大出力レベル：
45mW+45mW以上（THD+N 0.1%以下、32Ω負荷）

デジタルオーディオ入出力定格

DIGITAL LINE IN 1－2端子

コネクター：XLR-3-31
最大／最小入力信号電圧振幅：200mVp-p ～ 10Vp-p
入力インピーダンス：110Ω±20%
フォーマット：
AES3-2003/IEC60958-4（AES/EBU）IEC60958-3（S/PDIF）
対応サンプリング周波数：
44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz（Single ／ Double）
(47.952/48.048 : 48kHz±0.1% pull-down/pull-up)
＊ SRC ON時、32kHz ～ 192kHzの受信可能。

DIGITAL LINE OUT 1－2端子

コネクター：XLR-3-32
出力電圧：2 ～ 5Vp-p
出力インピーダンス：110Ω±20%
フォーマット：
IEC60958-4（AES3-2003、AES/EBU）
対応サンプリング周波数：
44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz
(47.952/48.048 : 48kHz±0.1% pull-down/pull-up)
（Single ／ Double）

コントロール入出力定格

RS-422端子

コネクター：D-sub 9ピン（メス型インチ規格）

RS-232C端子

コネクター：D-sub 9ピン（メス型 インチ規格）

PARALLEL端子

コネクター：D-sub 25ピン（メス型 インチ規格）

TIME CODE IN端子

コネクター：XLR-3-31
信号電圧振幅：0.5 ～ 10Vp-p
入力インピーダンス：10kΩ
フォーマット：SMPTE 12M-1999準拠

TIME CODE OUT端子

コネクター：XLR-3-32
信号電圧振幅：2Vp-p
出力インピーダンス：100Ω
フォーマット：SMPTE 12M-1999 準拠

WORD ／ VIDEOIN端子

コネクター：BNCコネクター
入力電圧：5V TTL相当（WORD IN）
信号電圧振幅：1Vp-p（VIDEO IN）
入力インピーダンス：75Ω±10%
外部同期時の許容周波数偏差：±100ppm
終端有り／無し切り換えスイッチ付き
入力周波数（WORD）：
44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz
(47.952/48.048：48kHz±0.1% pull-down/pull-up)
入力信号（VIDEO）：
24/25/29.97/30Frame
（NTSC ／ PAL Black burst、HDTV Tri-Level）

WORD ／ VIDEO THRU ／ OUT端子

コネクター：BNCコネクター
信号電圧振幅：5V TTL 相当
出力インピーダンス：75Ω±10%
出力周波数（WORD）：
44.1/47.952/48/48.048/88.2/96kHz
（47.952/48.048kHz：48k±0.1% Pull-down/Pull-up）
周波数安定度±10ppm以下（Ta=20℃）
OUT ／ THRU切り換えスイッチ付き（OUTはWORD OUTのみ）

ETHERNET端子

コネクター：RJ45
対応規格：100BASE-TX、1000BASE-T

KEYBOARD端子

コネクター：ミニDINコネクター（PS/2）

USB 端子

コネクター：USB Aタイプ 4ピン
プロトコル：USB2.0 HIGH SPEED（480Mbps）

REMOTE 端子

コネクター：ETHERCON（CAT6対応）
電源供給電圧：41V
信号：LVDSシリアル

オーディオ性能

周波数特性

ANALOG IN → ANALOG OUT：
- 20Hz - 20kHz：±0.5dB
（Fs=44.1/48kHz、JEITA）（記録・再生）
- 20Hz - 40kHz：+0.5dB ／−2dB
（Fs＝88.2/96kHz、JEITA）（記録・再生）

歪率

ANALOG IN → ANALOG OUT：
0.005%以下（JEITA）（記録・再生）

S ／ N比

ANALOG IN → ANALOG OUT：
100dB以上（JEITA）（記録・再生）

一般

電源

AC100-240V、50-60Hz

消費電力

19W

外形寸法

482.6 x 94 x 317.1mm（幅x高さx奥行き、突起を含む）

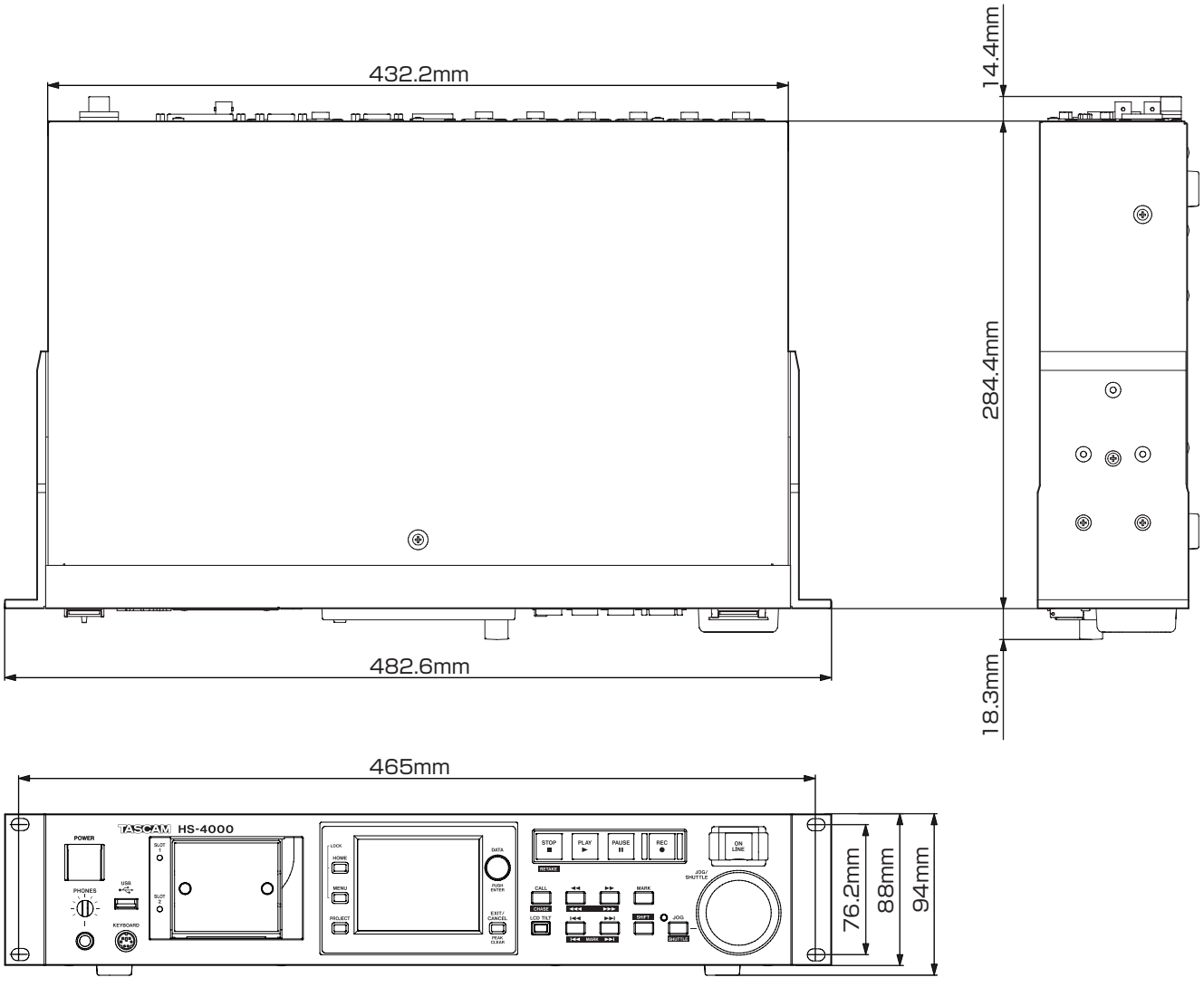
質量

5.1kg

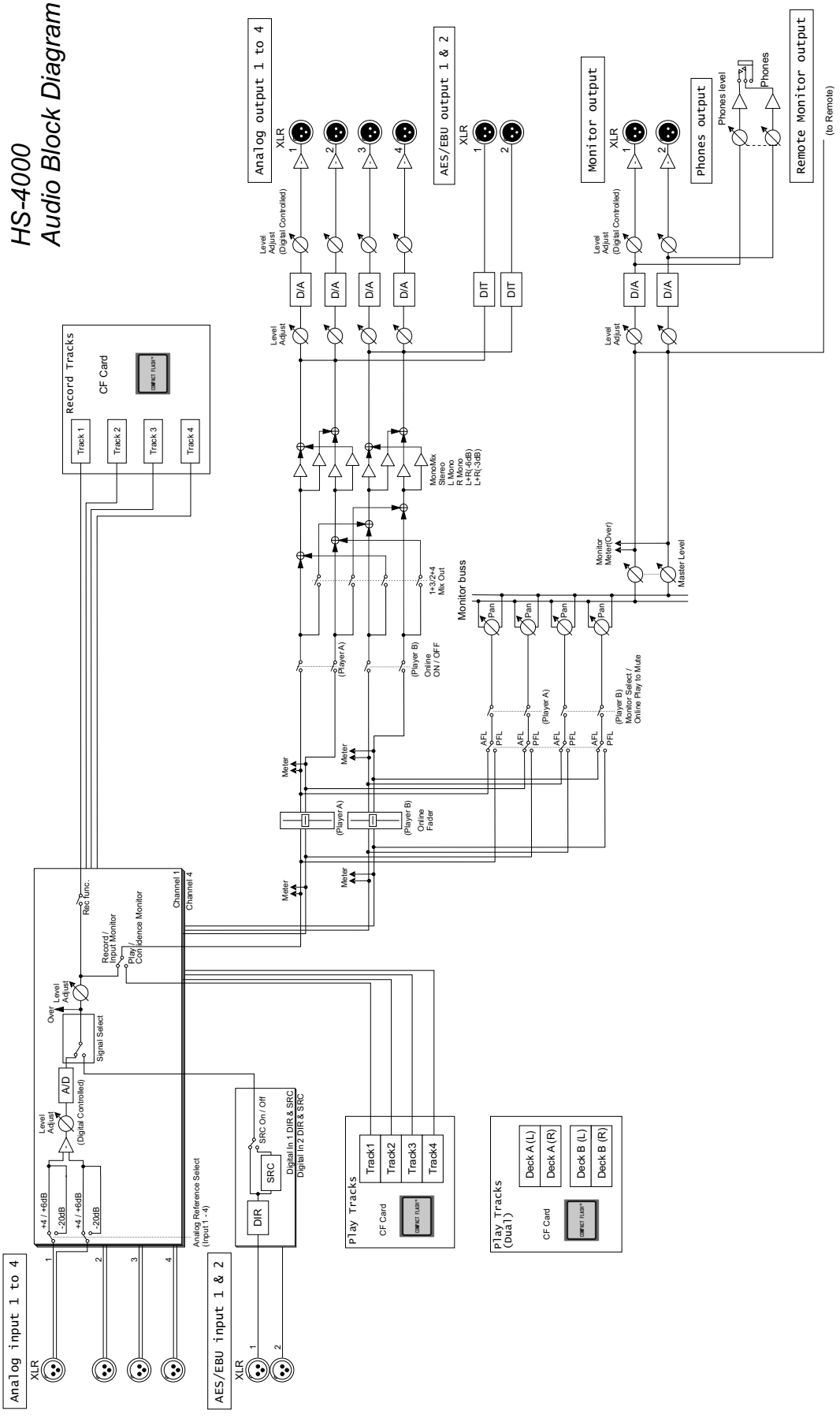
動作温度

5 ～ 35℃

寸法図



ブロックダイヤグラム


HS-4000
Audio Block Diagram
Analog input 1 to 4
XLR
+4 / +6dB
-20dB
Level Adjust
(Digital Controlled)
A/D
Over
Level Adjust
Signal Select
Record / Input Monitor
Play / Confidence Monitor
Rec Func.
Channel 1
Channel 4
Analog Reference Select
(Input 1 - 4)
AES/EBU input 1 & 2
XLR
DIR
SRC
SRC On / Off
Digital in 1 DIR & SRC
Digital in 2 DIR & SRC
Record Tracks
CF Card
Track 1
Track 2
Track 3
Track 4
Play Tracks
CF Card
Track1
Track2
Track3
Track4
Play Tracks
(Dual)
CF Card
Deck A (L)
Deck A (R)
Deck B (L)
Deck B (R)
Analog output 1 to 4
XLR
Level Adjust
(Digital Controlled)
D/A
Level Adjust
AES/EBU output 1 & 2
XLR
DIT
Monitor output
XLR
Level Adjust
(Digital Controlled)
D/A
Level Adjust
Phones output
Phones level
Phones
Remote Monitor output
(to Remote)
MonoMix
Stereo
L Mono
R Mono
L+R(-6dB)
L+R(-3dB)
1+3/2+4
Mix Out
(Player A)
(Player B)
Online
ON / OFF
Monitor buss
Pan
Monitor
Meter(Over)
Master Level
AFL
PFL
(Player A)
(Player B)
Monitor Select /
Online Play to Mute
Meter
(Player A)
(Player B)
Online
Fader

Memo

この製品の取り扱いなどに関するお問い合わせは

タスカム カスタマーサポートまでご連絡ください。お問い合わせ受付時間は、土・日・祝日・弊社休業日を除く10:00～12:00 ／ 13:00～17:00です。

タスカム カスタマーサポート 〒206-8530　東京都多摩市落合 1-47

0120-152-854

携帯電話・PHS・IP電話などからはフリーダイヤルをご利用いただけませんので、通常の電話番号（下記）にお掛けください。

電話：042-356-9137 ／ FAX：042-356-9185

故障・修理や保守についてのお問い合わせは

修理センターまでご連絡ください。
お問い合わせ受付時間は、土・日・祝日・弊社休業日を除く9:30～17:00です。

ティアック修理センター 〒358-0026　埼玉県入間市小谷田 858

一般電話・公衆電話からは市内通話料金でご利用いただけます。

市内通話料でOK ナビダイヤル

0570-000-501

ナビダイヤルは全国どこからお掛けになっても市内通話料金でご利用いただけます。
PHS・IP電話などからはナビダイヤルをご利用いただけませんので、通常の電話番号（下記）にお掛けください。
新電電各社をご利用の場合は、「0570」がナビダイヤルとして正しく認識されず、「現在、この電話番号は使われておりません」などのメッセージが流れることがあります。
このような場合は、ご契約の新電電各社へお問い合わせいただくか、通常の電話番号（下記）にお掛けください。

電話：04-2901-1033 ／ FAX：04-2901-1036

■ 住所や電話番号は、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

ティアック株式会社
〒206-8530 東京都多摩市落合 1-47
http://tascam.jp/

Printed in China